Guida VIDEO GIOCHI

9
MARZO
L. 4.000

LA GRANDE GUIDA A TUTTI I GIOCHI ELETTRONICI E NON

• ANTEPRIMA: SOCCER MANAGER PLUS • STRYX • INFESTATION •
• INCONTRI DEL 3° CLIP • INSERT COIN • CREATION •
• IL ROLE GAME PLAYING • HI-SCORE GALLERY •
• HITS: ALTERED BEAST • SHUFFLEPUCK CAFE • WEST PHASER •

INSERTO
Console
Atari • Nec • Sega • Nintendo

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70 Taxe percue (Tassa riscossa) Milano Ferr. Corr.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

5140
WORLD GAMES

7030
DEAD ANGLE

VIDEONOVITÀ
TUTTE DA GIOCARE
... e queste sono solo
alcune tra tutte
quelle in arrivo!

7029
DYNAMITE DUX

9004
GOLDEN AXE

7031
SCRAMBLE SPIRITS

CONTINUA
IL GRANDE CONCORSO
SEGA MASTER SYSTEM!

E oggi, se ritagli e
spedisci questo coupon,
ricevi GRATUITAMENTE
a casa tua il meraviglioso
catalogo con tutte le novità
di Sega Master System!

AUT. MIN. D.M. 4/84938

Speditemi GRATIS il catalogo SEGA Master System

Cognome ____________________ Nome ____________________

Indirizzo ____________________ Città ____________________

CAP ____________________ Età ____________________

Inviare il coupon a Sega Master System presso Giochi Preziosi,
via 2 Giugno, 9 Bis 20051 Limbiate (MI).
Allegare Lire 1.000 in francobolli per la spedizione.

PERGIOCO

VIA SAN PROSPERO 1 (P.ZZA CORDUSIO) MILANO
TEL. 02/808031 CAP 20121

MARVEL SUPER HEROES .. e ..

DUNGEONS&DRAGONS
TORNEO NAZIONALE

PER MILANO E LOMBARDIA
SONO APERTE LE ISCRIZIONI DA PERGIOCO

Telefonaci direttamente allo 02/808031 per ordinare i giochi scelti: ti saranno consegnati a casa contrassegno in 48/72 hr. dalla spedizione tramite PT o corriere.

CartaSi

MARZO '90

PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE!!

ESTRATTO DI CATALOGO COMPARATO: VIDEOGAMES SOLO ORIGINALI

ATTENZIONE: "ITA" INDICA CHE IL SOFTWARE E IL MANUALE SONO IN ITALIANO - "SI" INDICA INVECE CHE IL SOLO MANUALE E' TRADOTTO IN ITALIANO.

Ams	Msx	Spc	64D	64C	TITOLO	trad.	Ami	Ms/Dos	Sch.	ST
....	....	....	....	....	20000 LEAGUES UNDER THE SEA		28	28°	CE	....
....	....	....	....	....	5° GEAR		29	....		....
....	....	....	....	....	688 ATTACK SUB		....	72+	HCEV	....
....	....	....	....	....	AFRICAN RAIDERS-01		28	28°	C	....
18	18	....	18	18	AFTER THE WAR	SI	18	....		....
....	....	....	....	....	AFTERBURNER		....	59*	CEV	39
18	....	....	25	18	ALTERED BEAST	SI	49	....		....
....	....	....	....	....	AMERICAN ICE HOCKEY	SI	49	....		....
....	....	....	22	19	ARCTICFOX	SI	29,5	45*		....
....	....	....	....	....	ARMADA	SI	29	29*		....
....	....	....	....	....	AUSTERLITZ		49	49+	CE	49
....	....	....	....	....	BAD COMPANY		49	....		49
18/25	....	....	25	....	BARBARIAN II	SI	....	39*	CE	....
18	....	18	21	18	BATMAN THE MOVIE	SI	29	....		29
....	....	....	18	....	BATTLE CHESS	ITA	59	69°*		59
....	....	....	....	....	BEACH VOLLEY		39	....		....
....	....	....	....	....	BILLIARDS SIMULATOR	SI	40	50°*		....
....	....	....	....	....	BLOODWYCH		59	....		59
....	....	....	20	....	BLUE ANGELS		....	45°*	HCEV	....
....	....	....	....	....	BORODINO	SI	29	....		....
....	....	....	....	....	BRUCE LEE LIVES		....	49+	CEV	....
....	....	....	....	....	BUDOKAN	ITA	....	59*°	HCEV	....
15	....	15	18	15	CABAL	SI	....	....		....
....	....	....	39	39	CARRIER COMMAND		....	79*	CE	....
....	....	....	....	....	CARTOONERS		....	99*°		....
....	....	....	40	....	CAVEMAN UGH-LYMPICS		....	....		....
....	....	....	15	15	CHAMBERS OF SHAOLIN		18	....		29
18	....	18	21	18	CHASE H.Q.	SI	29	....		....
....	....	....	....	....	CHESS PLAYER 2150		59	....		....
....	....	....	39	....	CHESSMASTER 2100	SI	....	49+	HCEV	....
....	....	....	....	....	CHICAGO 90	SI	38	....		....
....	....	....	....	....	CRAZY CARS II		29	....		....
....	....	....	25	18	DAILY DOUBLE HORSE RACING	SI	....	39*		....
....	....	....	....	....	DAY OF THE PHARAOH		29	39*°	HCEV	29
....	....	....	....	....	DAY OF THE VIPER		38	....		....
....	....	....	....	....	DEATHRACK		....	59+	CEV	....
....	....	....	....	....	DELUXE STRIP POKER	SI	39	39*		....
....	....	....	....	....	DIE HARD		....	49+	CEV	....
....	....	....	....	....	DON'T GO ALONE		....	45°	CE	....
....	....	....	25	18	DOUBLE DRAGON II	SI	29	29*	CE	29
21	....	....	21	18	DR. DOOM'S REVENGE	ITA	29	39°*		....
18	....	....	18	15	DRAGON NINJA	SI	....	....		....
....	....	....	39	....	DRAGON WARS		....	....		....
....	....	....	....	....	DRAGONS OF FLAME AD&D	SI	59	59*°	CE	....
....	....	....	....	....	DRAKKEN		59	....		....
....	....	....	....	....	DUNGEON MASTER		49	....		49
....	....	....	....	....	esp. CHAOS STRIKES BACK		....	....		49
18	....	....	25	18	DYNAMITE DUX	SI	49	....		....
....	....	....	....	....	EMMANUELLE		28	28°	CE	....
....	....	....	29	....	F-14 TOMCAT		....	....		....
....	....	....	....	....	F-15 STRIKE EAGLE II		....	79°*	HCEV	....
....	....	....	....	....	F-16 COMBAT PILOT	SI	59	59°*	E	59
....	....	....	....	....	F-16 COMBAT PILOT.	SI	....	59*°	HC	....
....	....	....	49	39	F-19 STEALTH FIGHTER		....	99°*	HCEV	....
....	....	....	....	....	FACE OFF		....	59+	CEV	....
....	....	....	....	....	FALCON		59	69+	HC	59
....	....	....	....	....	esp. THE MISSION vol.1 esp.		49	....		49
....	....	....	....	....	FALCON A.T.		....	89+	EV	....
....	....	....	....	18	FALLEN ANGEL	SI	39	....		....
....	....	....	....	....	FERRARI FORMULA ONE	SI	....	45*°	HCE	45
....	....	....	39	29	FIGHTER BOMBER	SI	59	69*	CEV	59
18	....	18	18	15	FIGHTING SOCCER	SI	18	....		49
....	....	....	....	....	FIRE POWER		....	45+	CE	....
....	....	....	....	....	FLIGHT SIMULATOR IV		....	129°	HCEV	....
....	....	....	....	26	FOOTBALL MANAGER 2 + EXP. KIT	SI	38	....		....
....	....	....	15	15	FOOTBALLER OF THE YEAR 2	SI	29	....		....
15	....	....	15	15	FORGOTTEN WORLDS	SI	25	....		....
....	....	....	25	18	FORMULA 1 MANAGER	ITA	39	39*°	HC	....
....	....	....	....	....	FREEDOM		29	28°	CE	....
....	....	....	....	....	FULL METAL PLANET		38	....		....
18	....	18	....	....	GALAXI FORCE	SI	18	....		49
....	....	....	20	18	GARFIELD WINTER'S TAIL		39	....		....
....	....	....	21	18	GAZZA'S SUPER SOCCER	SI	29	....		....
18/29	....	18	21	18	GHOSTBUSTERS II	SI	49	49*	CEV	49
15/29	....	15	15	15	GHOULS'N'GHOSTS	SI	18	....		29
....	....	....	....	....	GOLD OF THE AMERICAS		72	72*	CEV	....
....	....	....	....	....	GOLD RUSH		49	59+	HCEV	....
....	....	....	....	39	GRAND PRIX CIRCUIT	SI	42	69*°	HCE	....
....	....	....	49	39	GUNSHIP	SI	59	69*	HCE	59
....	....	....	....	....	HARD BALL II		....	38*°		....
15	....	....	....	....	HARD DRIVIN'		29	29°*		....
....	....	....	....	....	HARLEY-DAVIDSON		....	49°*	CE	....
....	....	....	49	....	HILLSFAR AD&D		59	59*	CE	59
....	....	....	....	....	HOLE-IN-ONE MINIATURE GOLF		....	69°*	HCEV	....
....	....	....	22	19	HOSTAGES	SI	37	50°*	HC	....
....	....	....	....	....	INDIANAPOLIS 500	ITA	....	45*°	CEV	....
15	....	....	15	15	INDY The Action Game	SI	25	29°*		29
....	....	....	....	....	INDY The Graphic Adventure	ITA	59	59*	CEV	59
....	....	....	25	....	IRON LORD		39	....		39
....	....	....	....	....	IT CAME FROM THE DESERT		49	....		....
....	....	....	25	18	ITALY '90 SOCCER	ITA	....	39*°	CH	....
....	....	....	20	18	JACK NICKLAUS		38	38°	HCE	....
....	....	....	12	....	JACK NICKLAUS COURSE DISK		24	....		....
....	....	....	39	....	JOHN MADDEN FOOTBALL		....	59*	CE	....
....	....	....	....	....	KEEF THE THIEF		59	59*°	CEV	....
....	....	....	....	....	KENNY DAGLISH SOCCER MATCH		39	....		....
....	....	....	21	15	KICK OFF	SI	29	....		29
....	....	....	....	....	esp. EXTRA TIME	ITA	18	....		18
....	....	....	....	....	KING'S QUEST IV - Perils Rosel		....	69+	HCEV	59
....	....	....	....	....	KINGS OF THE BEACH		....	69*	CEV	....
....	....	....	....	....	KNIGHT FORCE	SI	....	39°*	EV	....
....	....	....	21	....	KNIGHTS OF LEGEND		....	49*	HCE	....
....	....	....	....	....	LARRY III		....	99+	HCEV	....
....	25	....	25	25	LASER SQUAD	ITA	39	....		....
....	....	....	....	....	LIFE & DEATH		....	49+	CEV	....
....	....	....	....	18	LIMES & NAPOLEON		....	....		....
....	....	....	....	....	M1 TANK PLATOON	SI	....	89°*	HCEV	....
....	....	....	....	....	MAN HUNTER 2 SAN FRANCISCO		....	69+	HCEV	59
....	....	....	....	....	MANIAC MANSION		59	59*	HCEV	59
....	....	....	....	....	MECHWARRIOR		....	59+	EV	....
39/49	....	29	39	29	MICROPROSE SOCCER	SI	49	49*°	HCE	....
....	....	....	....	....	MINES OF TITAN		....	59+	CEV	....
15/29	....	15	15	15	MOONWALKER	SI	18	29*°		29
....	....	....	....	....	MURDERS IN VENICE	ITA	39	39*°	HCE	....
18	....	....	25	18	MYTH	SI	....	....		....
....	....	....	45	....	NEUROMANCER	SI	....	38°*	CEV	....
18	....	18	25	18	NINJA WARRIORS	SI	29	....		....
....	....	....	....	....	NORTH & SOUTH	ITA	38	38°*		38
....	....	....	15	....	OIL IMPERIUM	SI	....	49°	HCE	29
....	....	....	....	....	OMEGA		49	49*	HCE	....
....	....	....	29	....	OMNI-PLAY BASKETBALL		49	....		....
....	....	....	....	....	OMNI-PLAY HORSE RACING		49	49*	CEV	....
....	....	....	....	....	OMNICRON CONSPIRACY		....	69*	CE	....
18	....	....	....	....	OPERATION THUNDERBOLT	SI	29	....		39
....	....	....	45	....	PANZER BATTLES		....	69*		....
....	....	....	22	15	PHM PEGASUS	SI	....	45°*	HCE	....
....	....	....	....	....	POLICE QUEST 2		....	49+	HCEV	49
....	....	....	....	....	POPULOUS	SI	45	45°*	HCEV	45
....	....	....	....	....	esp. PROMISED LANDS		21	24°*	HCEV	....
18	....	18	18	15	POWER DRIFT	SI	25	....		49
....	....	....	39	....	PRESUMED GUILTY!		....	49*	CE	....
....	....	....	....	....	PRO TENNIS TOUR		39	39°*	HCE	39
....	....	....	....	15	RALLY CROSS	SI	18	....		....
....	....	....	49	....	RED STORM RISING	SI	....	79*	CE	49
....	....	....	25	18	RETROGRADE	SI	....	....		....
....	18	....	21	18	ROBOCOP	SI	39	....		....
....	....	....	39	....	SENTINEL WORLDS I		....	59*	CE	....
....	....	....	....	....	SHADOW OF THE BEAST		69	....		....
18	....	....	....	18	SHINOBI	SI	....	....		29
....	....	....	28	....	SIM CITY		59	59*°	HCE	....
....	....	....	22	....	SKYFOX II	SI	....	45*°	CE	....
....	....	....	....	....	SLEEPING GODS LIE	ITA	49	....		....
....	....	....	....	....	SPACE ACE		99	....		....
....	....	....	....	....	SPACE QUEST III		69	59+	HCEV	59
....	....	....	29	....	SPACE ROGUE		....	49*	CEV	....
....	....	....	....	....	STAR FLIGHT		38	45*		....
....	....	....	....	....	STAR TREK V		....	49°*	EV	....
....	....	....	....	....	STARFLIGHT II		....	69*°		....
....	....	....	20	18	STEEL THUNDER		....	45°	HCEV	....
....	....	....	....	....	STELLAR CRUSADE		79	....		....
....	....	....	....	....	STORMLORD		18	....		....
15	....	....	15	15	STRIDER	SI	18	....		29
....	....	....	39	29	STUNT CAR RACER		59	59*°		....
....	....	....	22	18	SUPER SKI	SI	39	....		39
18/29	....	18	18	15	SUPER WONDER BOY	SI	18	....		39
....	....	....	....	....	SUPERLEAGUE SOCCER	SI	28	....		....
....	....	....	....	....	SWORD OF THE SAMURAI	SI	....	59°*	CEV	....
....	....	....	....	....	SWORDS OF TWILIGHT	SI	28	....		....
....	....	....	....	....	TEENAGE QUEEN	SI	34	50°*		49
....	....	....	15	15	TERRY'S BIG ADVENTURE	SI	18	....		....
....	....	....	....	....	THE BLACK CAULDRON		49	49+	HCEV	49
....	....	....	25	18	THE CHAMP	SI	....	....		....
....	....	....	....	....	THE COLONEL'S BEQUEST		....	89+	HCEV	....
....	....	....	69	49	THE COMPACT DISK GAMES PACK	SI	....	....		....
....	....	....	....	....	THE CYCLES		38	38*°	HCEV	....
20	....	....	20	18	THE DUEL - Test Drive II		42	42°*	HCE	....
....	....	....	12	....	esp. CALIFORNIA CHALLENGE		24	24°	HCE	....
....	....	....	....	....	esp. THE MUSCLE CARS		24	24*°	HCE	....
....	....	....	12	....	esp. THE SUPERCARS		24	24°	HCE	....
....	....	....	15	....	THE GAMES SUMMER EDITION	SI	25	....		....
....	....	....	....	....	THE HOUND OF SHADOW	SI	45	....		....
15	....	....	18	15	THE NEW ZEALAND STORY	SI	....	....		....
....	....	....	....	....	THE SEVEN GATES OF JAMBALA		29	....		29
....	....	....	....	....	THE TEMPLE OF FLYING SAUCERS	ITA	45	50°*	HC	....
....	....	....	....	....	THE THIRD COURIER		....	45*°	CEV	....
18/29	....	18	21	18	THE UNTOUCHABLES	SI	29	....		39
....	....	....	....	....	TIME		49	....		49
....	....	....	22	18	TOM & JERRY 2		29	....		....
18/29	....	15	15	15	TURBO OUT RUN	SI	25	....		29
18	....	....	25	18	TUSKER	SI	....	....		....
....	....	....	....	....	TV SPORTS FOOTBALL		59	59+	EV	....
....	....	....	....	....	TWIN WORLD		39	....		39
....	....	....	....	....	VETTE!		....	69*	CE	....
....	....	....	15	15	VOLLEYBALL SIMULATOR	SI	29	39*	HCEV	....
....	....	....	29	21	WALL STREET	SI	....	49*°	HCEV	....
....	....	....	....	....	WATERLOO		59	59+	CE	....
....	....	....	21	....	WINDWALKER		49	49*	CEV	....
....	....	....	....	....	XENON 2		39	49+	E	....
....	....	....	39	....	ZAK MC KRACKEN	ITA	49	49+	HCEV	49
....	....	....	....	....	ZANY GOLF		59	....		59

LEGENDA: AMS=Amstrad - MSX=MSX - SPC=Spectrum - 64D=CBM64/128 Disk - 64C=CBM64/128 Cass. - AMI=Amiga - MS/DOS=IBM&Compt.
ST=Atari ST - Nella colonna MS/DOS: * =5.25" ° =3.5" + = entrambi i formati nella stessa confezione -
Sch. indica il tipo di scheda grafica: C=CGA H=Hercules E=EGA V=VGA; ove omessa, si intende CGA.

Zed

SOMMARIO

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli
Mauro Ballocchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

COPERTINA E GRAFICA
Cristina Turra

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Piera Loddo

HANNO COLLABORATO
Gabriella Gotti, Paolo Custodi, Luca Dossena
e inoltre: Dany Boolauck, Eric Caberia, Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn, Alain Huyghues-Lacour

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

DIREZIONE COORDINAMENTO OPERATIVO
Graziella Falaguasta

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel.:(02) 69481

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' EXTRASETTORE
Idea Europa Pubblicità, via Boccaccio, 33
20123 Milano - Tel.:(02) 48196076 - 48196084 - Fax.:(02) 48196091

ABBONAMENTI
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948490 Fax.:(02) 6948489
Gli operatori risponderanno alle chiamate degli abbonati esclusivamente nei giorni: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

STAMPA
Litosole Albairate (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 3500
Arretrato L. 6000

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 523 del 30-6-'89
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia di: TILT, MICRO NEWS.

Associato al CSST Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

FAX

SHUFFLEPUCK CAFE ANCHE IN VERSIONE PC!

*Con **Shufflepuck Cafe**, anche i possessori di PC potranno liberare il loro polso da assurde inibizioni. Questo eccezionale game, dal particolare fascino, ha già sedotto un gran numero di player essendo già, anche se non da tanto tempo, a disposizione per tutte le altre macchine (particolarmente belle le versioni che girano su Amstrad CPC e Amiga). Ne siamo certi, farà sicuramente successo anche per il serioso PC. Vuol dire che, finalmente, i vari Lotus 1-2-3 e DBase III potranno godere di un meritato periodo di riposo!*

ARRIVANO!!

Dopo il passaggio dell'uragano Batman, ci aspettiamo di veder irrompere sul grande schermo un'altra catastrofe naturale: un maremoto di supereroi di ogni genere...!
I micro non sfuggono alla regola, e l'Empire annuncia già l'uscita di **La Vendetta del Dottor Fatalis**, un soft che verrà distribuito dalla Titus. Vedremo **Superman** e **Captain America**, riuniti in una sola e stessa avventura, che combatteranno l'ignobile Dottor Fatalis, malvagio personaggio ben conosciuto dalla Polizia e dai lettori di Strange. Questo gioco d'azione dalla grafica stupenda comprenderà una trentina di scene. Stan Lee è il creatore del buon pacchetto che ha per protagonisti questi supereroi.

SETTIMO CIELO!

Con F18 e Falcon, pensavamo veramente che fosse stato raggiunto il massimo in materia di simulazione di volo, ma ci sbagliavamo: con **F29 Retaliator** (per Amiga) si è riusciti ad aumentare ulteriormente il livello di realismo. Come sempre, è possibile scegliere tra più missioni, diverse angolazioni dell'apparecchio, numerose armi e altri piccoli dettagli supplementari che rendono più interessante il gioco. Per esempio, a grandi velocità, il pilota inclina la testa nella direzione in cui virate. I paesaggi che sorvolate sono abitati e si possono distinguere nettamente abitazioni, strade e veicoli. Ci stiamo poco a poco incamminando verso simulazioni straordinariamente complete e non dovremo stupirci se si potrà ben presto scendere dall'aereo per far colazione con la famiglia che abita nella graziosa villetta poco lontana dalla pista di atterraggio. Caffè e tartine imburrate in 3D, ecco le agiatezze dei piloti dei simulatori di volo futuri!

NEL PROFONDO ORIENTE...

Oltre a **Ninjanimal**, un adventure/action preparato per Amiga e Atari ST, Legend Software propone per le stesse macchine, anche **Nashiran**: la schermata su Amiga la dice lunga...

GIUNTI DA MICROIDS

Chicago 90 è stato realizzato dalla Microids nelle versioni per ST e Amiga! Nel momento in cui scriviamo, tali versioni dovrebbero già essere disponibili, così come dovrebbe anche essere già uscito **Eagle's Rider**, game adventure/azione per Atari ST; seguirà la versione Amiga.

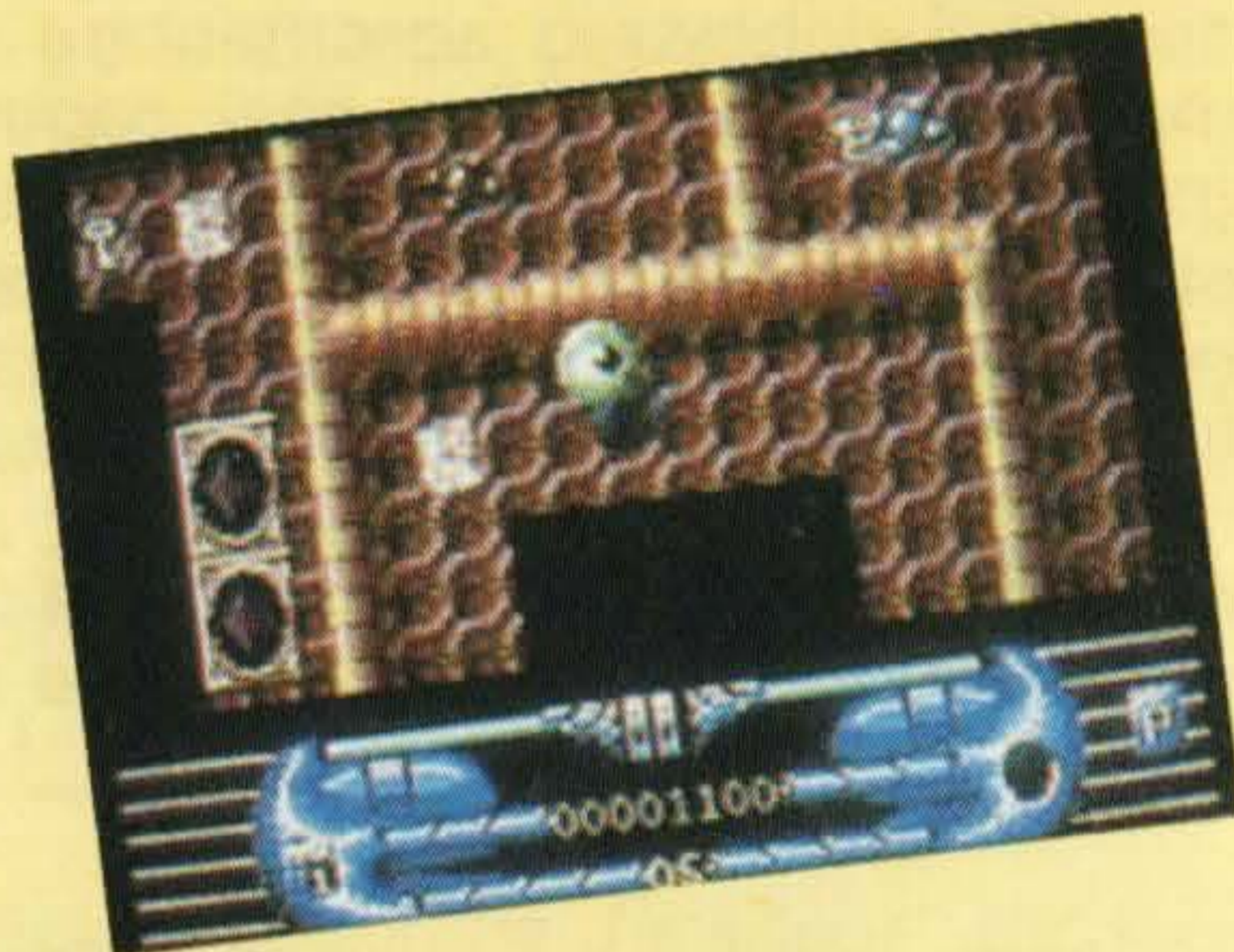
DA... LOGOTRON

Il gioco d'azione **Bad Company** è un curioso melange fra Space Harrier e Thunderbolt (opzione a due giocatori simultanea), su Amiga e ST. **Starblaze**, un altro gioco d'azione ma in grafica vettoriale questa volta, uscirà su ST e Amiga. **Whizz**, gioco di labirinti, sarà presto disponibile su C64. **Mangrove** (titolo provvisorio) è una corsa-inseguimento di vetture in grafica vettoriale la cui uscita è prevista in primavera su ST e Amiga.

E PER FINIRE...

PALACE SOFTWARE: Shoot'em-up Construction Kit, un programma per la creazione di shoot'em-up, arriva su ST. E' già disponibile su Amiga e C64.
INFOGRAMES: Full Metal Planet, è il nome d'un gioco di strategia su piattaforme adattato su micro. Dovrebbe già essere disponibile su ST e Amiga. Jumping Jack Son è il primo gioco arcade rock'n roll! Su ST e Amiga.
Drakken è quasi pronto su ST e Amiga! Test nei prossimi numeri.
UNIVERSE: questa nuova società si lancia sul mercato con un gioco arcade/adventure dal titolo Randolph the Robot. Previsto in primavera su Amiga.
DOMARK: Hard Drivin, adattamento della famosa corsa d'auto, su ST e Amiga. Toobin, altra versione di un celebre gioco arcade, dovrebbe essere già disponibile su ST e Amiga. Seguiranno altre versioni.
ACTIVISION: Galaxy Force arriva infine su micro (ST, Amiga).
SYSTEM 3: due giochi d'adventure/azione dovrebbero essere già disponibili: Myrth (C64) e Tusker (C64 e CPC).
LORICIEL: Harricana, simulazione di corsa di skidoo su PC (CGA). Il seguito di Skweek s'intitola... Super Skweek! Dovrebbe già essere disponibile su ST, Amiga, CPC. PC. Dovrebbe pure essere già disponibile su ST la versione 16 bit di *Lode Runner*.
US GOLD/ACCESS: arriva una nuova simulazione di tank sotto il nome di Heavy Metal. Su ST e Amiga.
MIRRORSOFT: Cadaver è il nome del prossimo soft dei Bitmap Brothers. Questo gioco arcade/avventura sarà disponibile su ST, Amiga e PC.
NEW DEAL: Fire è un gioco d'azione dove voi pilotate un elicottero attraverso dieci livelli. Previsto su ST, Amiga e PC.
TITUS: Dark Century è un curioso gioco azione/strategia in cui dei tank si affrontano (giocabile contro il computer o contro un avversario umano). E' già disponibile su ST. Seguirà la versione Amiga. Kick off Extra Time, un dischetto complementare del famoso gioco di football, offrirà nuove possibilità a coloro che possiedono già Kick Off. Uscirà su ST e Amiga, con l'etichetta Anco. Gazza's Super Soccer è un altro gioco di football (etichetta Empire). Su ST, Amiga, PC, Spectrum, CPC e C64. Time (etichetta Empire) vi propone un viaggio nel tempo. Questo gioco d'avventura dovrebbe essere già disponibile su ST e Amiga.
IMPRESSIONS: Kenny Dalglish Soccer Manager è una simulazione di football menageriale. Già reperibile per Atari ST e Amiga, dovrebbe fare il suo debutto al più presto anche per le versioni destinate al C64, Amstrad CPC, Spectrum e Atari XL. Prevista, con etichetta Novagen, anche l'uscita di Damocles, il seguito dell'adventure/action Mercenary.

TOP TEN DI COMMODORE 64
1. TURBO OUTRUN - U.S. GOLD
2. SUPER WONDERBOY - ACT/MEDIAG.
3. BATMAN THE MOVIE - OCEAN
4. F1 MANAGER - SIMULMONDO
5. POWER DRIFT - ACTIVISION/MED.
6. SHINOBI - VIRGIN GAMES
7. GHOULS'N'GHOSTS - U.S. GOLD
8. ZAK MC KRACKEN - LUCASFILM
9. NEW ZEALAND STORY - OCEAN
10. FORGOTTEN WORLDS - U.S. GOLD

TOP TEN DI AMIGA
1. SPACE ACE - READY SOFT
2. INDY: THE ADVENTURE - LUCASFILM
3. LANCASTER - C.R.L.
4. VIRUS KILLER 2.1 - LAGO
5. G. FROM THE DESERT - CINEMAWARE
6. BOMBER- ACTIVISION/MEDIAGENIC
7. BATMAN: THE MOVIE - OCEAN
8. STRIDER - U.S. GOLD
9. GHOULS'N'GHOSTS - U.S. GOLD
10. DR. DOOM'S REVENGE - EMPIRE

TOP TEN DI ATARI
1. S.E.U.C.K. - OUTLAW
2. GHOULS'N'GHOSTS - U.S. GOLD
3. XENON II - IMAGE WORKS
4. BOMBER - ACTIVISION/MEDIAGENIC
5. INDY:THE ADVENTURE - LUCASFILM
6. DUNGEON MASTER - FIL
7. STRIDER - U.S. GOLD
8. BATMAN: THE MOVIE - OCEAN
9. CALENDARS & STATIONERY - MELODY
10. CALIFORNIA GAMES - EPYX

• P O N Y • E X P R E S S •

A vostra disposizione questo angolo della posta dedicato appunto ai commenti, ai trucchi da voi scoperti nei game preferiti, alle vostre espressioni artistiche e a tutto quanto vi sentiate in animo di comunicare agli altri. Scriveteci, dunque, e vedrete pubblicate le vostre opere!

COMPILER!

Sono sempre più numerose le lettere che giungono in redazione e sempre più arduo è il nostro compito nell'eseguire la selezione delle lettere che verranno poi pubblicate. Sono tutte senza dubbio molto belle e significative, ma purtroppo lo spazio è tiranno e quindi ci dobbiamo accontentare di quello messoci a disposizione dal caporedattore (pure lui tiranno...!). La lettera che apre questo numero è un compiler, come è stato definito da chi scrive, comprendente un po' di tutto: date un 'occhiata...

Mi chiamo Erich Zanellato, abito a Genova e compro ogni mese la vostra bella rivista. Vi invio una busta molto colorata sperando nella sua pubblicazione nelle pagine del Pony Express: rappresenta un compiler di vari oggetti tra cui i fantasmi che lottano contro l'intramontabile Pacman, un chip che rappresenta il "bug" da voi messo in palio quando facevate la rivista settimanale Videogiochi 64 (a proposito, perché avete cessato la sua pubblicazione? Sarebbe possibile, in via del tutto eccezionale, ricevere il "bug"?), lo stesso Pacman, una bottiglia di Coca Cola e lo stemma di Batman che sembra rivivere una seconda giovinezza.
Oltre a questo disegno, vorrei rendere noto un piccolo trucco per tutti coloro che giocano con **The Real Ghostbusters** *su C64. Giocando con la versione su cassetta, alla richiesta di ri-*

• PONY • EXPRESS •

avvolgere il nastro, non fatelo e lasciate premuto il tasto Play sul registratore: verranno così caricati i dieci nuovi livelli con ulteriori tre vite.

Ringraziamo Erich per il trucco inviatoci e faremo il possibile per inviargli (anche a tutti gli altri che ci scrivono) il "bug". Per quanto concerne la chiusura di Videogiochi 64, è stata una decisione un po' dolorosa ma necessaria in quanto la frequenza settimanale poneva non pochi problemi. Stiamo sicuri, comunque, di aver rimediato con la presente rivista, che ne dite?

IL DRAGONE HA COLPITO ANCORA!!

E' davvero un bel disegno! Complimenti a Angelo Citi di Pisa che lo ha realizzato dopo averci giocato col suo Amiga 2000.

Dragon's Lair *è, a mio parere, uno dei più bei giochi assieme al più recente Space Ace, mai realizzati per Amiga. Se è vero che le mosse sono fisse e vanno ricordate per poter proseguire nel game, è anche vero che la grafica di questo stupendo gioco è al livello di quella di un cartone animato. Ebbene, dopo essere entrato nel castello, e non aver bevuto la pozione velenosa, si affronta il primo mostro e poi giù per le scale inseguiti dai pipistrelli: i quadri vanno affrontati due volte in senso inverso. Giunto alle rapide, ahimè, non riesco a proseguire, mi sapreste aiutare voi o qualcuno dei lettori che lo abbia già superato? sperando di veder pubblicata questa mia lettera, invio distinti saluti.*

Dragon's Lair è senza dubbio uno dei game meglio riusciti a Don Bluth, lo testimonia il grande successo già ottenuto nelle sale giochi. La versione Amiga non è da meno, peccato che giri solo su Amiga 2000 oppure su Amiga 500 dotato di espansione. Gli effetti sonori di questo gioco, già molto belli e realistici, sono incompleti, per renderli totalmente, sarebbe necessario un ulteriore mega di memoria (!). Ma veniamo alla mossa: se si entra nelle rapide dal lato destro, è necessario cliccare a sinistra quindi in su e all'uscita della caverna, ancora in su... auguri!

SMILE!

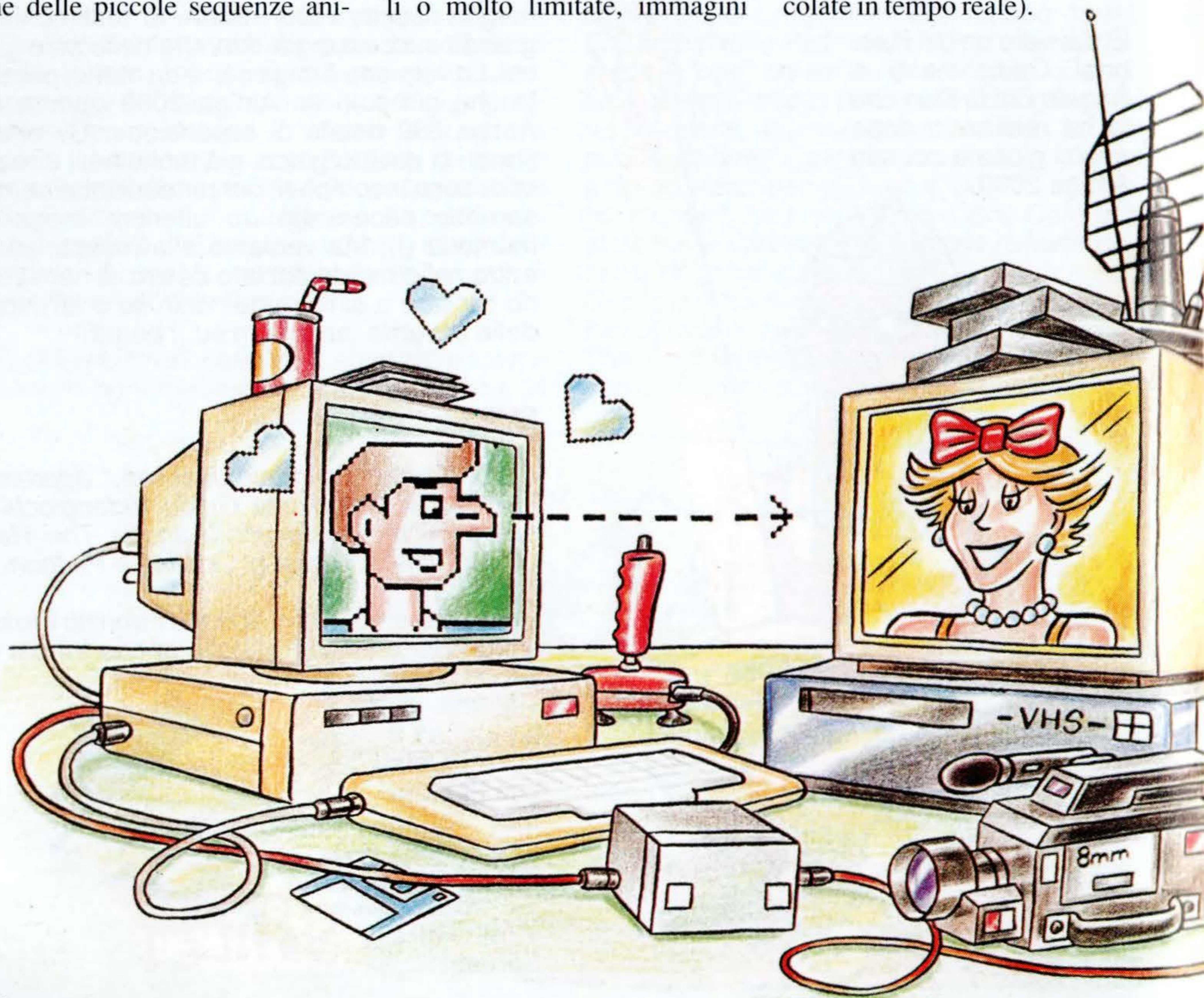
Caro Gruppo Editoriale Jackson, apprezzo molto la vostra rivista Guida Videogiochi e spero di vedere recensiti anche The Real Ghostbusters, Ghost n' Goblins e Platoon.

Provvederemo. Chi ci scrive è Fabrizio Frosolini di Viterbo. Ringraziamo anche lui per la spiritosa vignetta disegnata sulla busta che riportiamo, rende assai bene l'idea: Smile, infatti, vuol dire Sorriso!

MICRO/VIDEO

INCONTRI DEL 3° CLIP

Bello come l'incontro fortuito dell'informatica e dei video su uno schermo, il micro-clip si mette infine alla portata degli utilizzatori di micro-computer! Software per la titolatura, per la creazione di effetti e di mascherine, digitalizzatori e genlock faranno di voi il prossimo Mondino. In questo campo, dove tutto va molto veloce, i costruttori fanno a gara per creare apparecchi sempre più semplici ed efficienti sfruttando le potenzialità grafiche degli home computer. Una tecnologia interessante sotto diversi aspetti!

A forza di migliorare le possibilità grafiche dei micro-computer, la loro capacità di memoria ed i programmi di creazione d'immagini, è diventato possibile realizzare su queste macchine delle piccole sequenze animate... Niente di comparabile, è vero, coi video, anche se a volte vengono spontanei confronti azzardati. La produzione video utilizza ancora, escluso che per applicazioni molto professionali o molto limitate, immagini registrate in analogico, mentre il computer non tratta che dati numerici (digitalizzazioni, immagini disegnate in bit map o calcolate in tempo reale).

Due tecnologie, due mercati, due mondi distinti.
L'avvicinamento dell'informatica da svago e del video-amatoriale e semi-professionale era pertanto inevitabile. Esso si è verificato grazie all'introduzione in in cognito dell'informatica sul mercato della video produzione. Tavole di montaggio, videoregistratori, televisori con memoria di immagine, banche di titolatura per la realiz zazione di titoli di testa, sono eloquenti testimoni di questa silenziosa invasione che è ormai un dato di fatto. Risultato concreto, la proliferazione d'apparecchi sofisticati, spesso molto costosi, e dissimulanti all'utilizzatore la loro natura informatica per non intimidirlo.

Il computer videografico
Questa relazione è parsa evidente quando il computer mosse i primi passi verso la produzione video, con l'avvento del desktop video, cioè l'immagine assistita da computer. Bastava pensarci: le diverse funzioni ricordate qui sopra (digitalizzazione, titolatura, montaggio e elaborazione delle immagini) possono essere assunte da un solo computer, con la diretta conseguenza di un abbassamento del costo della catena di produzione di immagini ed un'estensione significativa delle potenzialità creative. Il desktop video mette alla portata dell'appassionato la realizzazione di titoli di presentazione delle sequenze filmate, la personalizzazione delle immagini con l'aggiunta di disegni creati dal computer, la pianificazione degli effetti di transizione fra le scene (dissolvenza al nero, ecc.) e, appena dopo, il montaggio delle sequenze. E' la Sony che, per prima, ha ufficializzato questa unione lanciando sul mercato il "computer videografico" HB-G 900, un MSX 2 equipaggiato di digitalizzatore e di genlock (interfaccia che permette la sincronizzazione ed il mixaggio d'immagini da sorgenti diverse, come un micro ed un videoregistratore). Tale computer, che figura sempre nel catalogo della Casa, è capace di pilotare periferiche video come videoregistratore professionale U-Matic o lettore di videodischi. Principale difetto: il suo prezzo che lo destina ad un'utilizzazione semi-professionale.
Dopo l'uscita di questa macchina, le cose si sono considerevolmente evolute e, si sa, da cosa nasce cosa. Non parleremo qui di alcuni tentativi poco importanti che miravano a trasformare certi computer 8 bit in banchi di titolatura a buon mercato: i rari programmi e periferiche per macchine 8 bit che hanno visto la luce all'epoca, sono ormai introvabili, se si eccettua qualche digitalizzatore d'immagini. Bisogna riconoscere che il desktop video è oggi riserva di caccia dei 16/32 bit e, in particolare, di Amiga, in ragione delle sue possibilità grafiche. Contrariamente all'Atari ST, esso permette infatti di visualizzare delle immagini a schermo pieno senza bordure esterne, ciò che gli dà un vantaggio decisivo sul suo concorrente. Ma la maggior parte dei programmi di desktop video esige al minimo 1 Mb di RAM!

La vigilanza s'impone!
Il PC resta ancora indietro, ma è molto probabile che le eccellenti possibilità grafiche della VGA siano prossimamente messe a profitto per applicazioni in desktop video. Il Mac II della Apple è su questa strada nello spazio libero della gamma alta. Bisogna anche riconoscere che le possibilità dei computer 16/32 bit, sono spesso insufficienti per la realizzazione di trucchi sofisticati in tempo reale, come si può vedere nei titoli di testa delle emissioni televisive o in alcuni video-clips. Ma dopo un periodo eroico che ha fatto qualche vittima fra gli adepti troppo fiduciosi nelle nuove tecnologie, la produzione video-computer è entrata in una fase di maturità. Certo, conviene restare prudenti e testare, fintanto che si può, le configurazioni di materiali di cui si prevede l'acquisto. E non ci si deve accontentare del risultato visivo sullo schermo: vi consigliamo di fare delle prove di registrazione d'immagini su videoregistratore, cosa che può dare dei risultati qualitativamente differenti. Le soluzioni proposte oggi dai rivenditori di micro-informatica che si autoproclamano spesso in modo presuntuoso "specialisti della desktop video" hanno però risolto i loro problemi di gioventù e la produzione video-computer si apre a quegli sbocchi pro-

Il genlock VM410 autorizza la sovrapposizione d'una immagine video ad un'altra secondo una maschera generata dal computer

mettenti nel campo della comunicazione d'impresa, della televisione locale, del video-clip o semplicemente del video-amatoriale. Bisogna notare a questo proposito che l'apparizione delle telecamere leggere integranti un videoregistratore, ha aperto al grande pubblico nuove prospettive, suscitando nuovi bisogni ai quali si sforza di rispondere il desktop video. Passeremo ora in rassegna i diversi tipi di prodotti disponibili nel settore: genlock e programmi specifici di titolatura e generazione di mascherine. Al momento in cui andiamo in macchina, le periferiche in grado di permettere la trasformazione d'un computer in tavolo di montaggio non sono ancora disponibili. Due prodotti ad un prezzo più modesto sono attesi: uno per Amiga prodotto dalla SATV, un altro per il PC distribuito dalla V31.

I Genlock

Questo nome misterioso, che evoca più i laghi brumosi della Scozia che i componenti elettronici di qualche apparecchio moderno, designa l'elemento essenziale di tutta la catena di desktop video, quello che rende possibile la fusione delle immagini del computer con quelle di un'altra sorgente video.
Le possibilità di sovrapposizione offerte variano da un apparecchio all'altro. I modelli più semplici collocano l'immagine del computer in primo piano e quella delle sorgenti video (videoregistratore, videodisco o telecamera) in secondo piano. Per veder apparire l'immagine video attraverso quella del computer, bisogna selezionare nell'immagine di quest'ultimo un "colore di trasparenza". I genlock di bassa gamma non offrono affatto la scelta: ci si dovrà accontentare del nero. Tutte le zone nere dell'immagine informatica scompaiono allora per lasciar posto all'immagine video. Così, per creare un titolo, basta disegnare (ed eventualmente animare) delle lettere su un fondo nero con l'aiuto di programmi per la creazione grafica o di altri software specificamente destinati alla titolatura. L'immagine che ne risulta, sovrappone le lettere del titolo e l'immagine video. Resta allora da registrare questo risultato finale su un videoregistratore. Per fare ciò, è necessario che i segnali RGB del genlock siano convertiti in un segnale unico detto "composito", registrabile. Certi genlock dispongono d'un codificatore PAL o SECAM integrato che ricopre questa funzione. Negli altri casi, sarà necessario aggiungere al genlock un codificatore separato che farà aumentare parecchio il costo dell'insieme. Questo elemento è da prendere in considerazione al momento della scelta, così come il tipo di utilizzazione previsto. Se si desidera unicamente registrare le immagini così create su un videoregistratore VHS o 8 mm "amatoriale", sarà inutile investire in materiale costoso. Al contrario, se si tratta di registrare in U-Matic o BVU (standard professionale) delle immagini destinate ad essere copiate più volte nel corso del processo di post-produzione (montaggio, ecc.) e ad essere diffuse su onde, il livello di qualità richiesto imporrà il ricorso a materiale di qualità "broadcast", nettamente più costoso.

IL Genlock VM 41O

Questo genlock è uno dei più cari, ma anche uno dei più completi che si possano trovare sul mercato. Previsto inizialmente per Atari 520 e 1040 ST, il VM 410 può ora essere associato indifferentemente ad un PC, a un Mac II o a un Amiga, per mezzo di una interfaccia appropriata. L'adattamento del VM 410 su Atari 520 o 1040 ST necessita di un intervento delicato al cuore della macchina, praticato dalla società produttrice. Se il vostro ST cade in panne, vi sarà dunque impossibile utilizzare provvisoriamente il VM 410 su una macchina non adattata, il che porta a raccomandare l'utilizzazione di un mega ST, preferendolo ai 520 ST e 1040 ST. Il prezzo dell'in-

sieme (genlock più carta memoria) varia da una macchina all'altra in proporzioni considerevoli. A differenza di altri genlock che non sovrappongono che sul nero o sul bianco, o in una sfumatura di colori partendo dal nero, il VM 410 autorizza un aggiustamento preciso del colore di sovrapposizione. Un quadro di comando distinto comporta due gruppi di tre tasti, uno rosso, uno verde ed uno blu, che servono a definire una soglia inferiore ed una superiore di mixaggio nella gamma dei colori. E' così possibile sovapporre un'immagine video in un colore qualsiasi dell'immagine del computer o in una gamma di colori (come i diversi azzurri del cielo). Questo sovrappiù di flessibilità estende in modo significativo le potenzialità del prodotto e costituisce la sua principale carta vincente. L'interesse pratico di questa soluzione non sfugge certo ai videasti professionali: il VM 410 permette la sovrapposizione di una immagine video scontornata (un personaggio per esempio) ad una scena creata col computer, ciò che resta interdetto agli altri genlock testati in questo dossier. Si filma il personaggio davanti a un fondo di colore uniforme, poi si definisce con l'aiuto del quadro di regolazione delle soglie inferiori e superiori di mixaggio inquadranti i colori di fondo: miracolo, quest'ultimo scompare per lasciar posto alle scene realizzate con l'aiuto d'un programma di creazione grafica! E' il famoso "plan chroma" appannaggio dei sistemi professionali. Il VM 410 non manca di ingressi e accetta fino a tre sorgenti video. Questa possibilità di collegamento di fonti multiple si raddoppia con un'altra funzione originale che distingue ancora questo apparecchio dai suoi concorrenti: la sovrapposizione di una immagine video ad un'altra, secondo una maschera di taglio disegnata dal computer. Il principio è il seguente: si definisce una "maschera" (una stella rossa su fondo verde, per esempio), si sovrappone una prima immagine video nel verde e una seconda nel rosso. La forma della stella inizialmente disegnata definisce quindi il taglio dell'immagine video nell'altra. In queste condizioni, il ricorso ad un software d'animazione permette la generazione di "effetti di mascherina" sofisticati che arricchiscono il concatenamento delle sequenze (rosicchiamento di una immagine da parte di un'altra, per esempio). Ma questo effetto non è realmente alla portata della borsa dell'appassionato medio perché necessita di un costoso accessorio: il TBC (Time Base Corrector, cioè correttore di base tempo) che assicura la sincronizzazione fra le due sorgenti video. Bisogna notare che su Atari ST tutte le funzioni del genlock (selezione dei piani video, scelta delle soglie di sovrapposizione o commutazione delle sorgenti), possono essere accessibili tramite un accessorio d'ufficio. Segnaliamo infine che il genlock VM 410 non ha uscite video composite che permettano di registrare l'immagine risultante su un videoregistratore. L'acquisto di un codificatore PAL di qualità comporterà un aggravio di spesa, cosa non troppo gradita quando l'operatore è un amatore.

Comando esterno del genlock Magni (i cursori permettono le dissolvenze) con il genlock GST Gold ed i correttori del segnale video

Il Genlock Magni

Destinato ad Amiga 2000, questo prodotto di origine americana tende ad una qualità "broadcast" rispondente alle esigenze della telediffusione. In ragione di questa qualità, il prezzo dell'apparecchio è molto alto, ma bisogna prendere in considerazione il fatto che esso dispone di un proprio codificatore PAL integrato. Grazie ad esso, l'immagine risultante può essere registrata direttamente su un videoregistratore standard. Il genlock Magni si compone di due schede d'espansione e di un telecomando esterno. Una delle carte s'inserisce nel connettore video di Amiga, l'altra in un connettore per scheda PC.
Il telecomando dispone di funzioni interessanti, inesistenti sugli altri modelli qui descritti. Il genlock Magni permette di realizzare degli sfondi manuali o automatici (con un tempo d'apparizione regolabile con cursore fra 0,5 e 10 secondi). Un altro cursore agisce sui colori di trasparenza, senza offrire tuttavia possibilità tanto estese come quelle del genlock VM410. Il cursore permette di estendere la gamma dei colori di sovrapposizione a partire dal nero o dal bianco, ma è impossibile defini-

Il Video Generic Master (Kimatek): Semplice ma limitato. Deluxe Video (Electronic Arts): un video senza video?

re contemporaneamente su una soglia inferiore ed una soglia superiore. Un prodotto di alto livello concepito per un uso professionale.

Il GST Gold Amiga

La SATV propone tutta una gamma di periferiche di desktop video che sarà prossimamente completata dall'arrivo d'una tavola di montaggio per Amiga. Ultimo nato dei prodotti della marca, il GST Gold Amiga riunisce in un'unica confezione discreta e raffinata un genlock, un correttore video, un filtro elettronico RGB ed un codificatore PAL che rende possibile la registrazione diretta del segnale risultante su un videoregistratore. Il filtro elettronico RGB rimpiazza i filtri di plastica colorati che si dovevano collocare davanti all'obiettivo della telecamera con alcuni digitalizzatori sintetizzanti un'immagine a colori a partire da tre riprese da vedute successive. I tasti di regolazione dell'apparecchio sono presenti sul lato anteriore.

A sinistra, si trovano quattro potenziometri che agiscono sulla luminosità, il contrasto, il colore e la fase (per la centratura dell'immagine proveniente dal micro su quella video). Molto efficaci, queste correzioni permettono d'ottimizzare l'equilibrio fra l'immagine del computer e la sorgente video. Due switch permettono in seguito di scegliere diversi modi di visualizzazione: micro o video, sovrapposizione dell'immagine video nel colore "zero" di Amiga, inversione della sovrapposizione (ciò che era trasparente diventa opaco e viceversa). I tre tasti del filtro RGB sono situati a destra del comando. Questo genlock molto completo è proposto ad un prezzo medio, ma esiste anche nella gamma SATV un prodotto simile sprovvisto del filtro RGB: il GST 3O XP che costa un po' meno. Bisogna tuttavia segnalare che questo materiale si rivolge prima di tutto ai videasti dilettanti. La gamma SATV comprende dei prodotti nettamente più costosi destinati ai professionisti.

I programmi

A priori, ogni programma di creazione grafica (programma di disegno, di sintesi d'immagine in 3D, d'animazione) può essere utilizzato in desktop video, il che mette fra le mani dell'utilizzatore un numero impressionante di tool complementari. E' dunque comparsa una gamma di prodotti più specificamente adattati alla video-grafica. Si tratta principalmente di software per la creazione di caratteri e titolature, o per la generazione di "mascherine d'apparizione" (creazione d'effetti di transizione fra l'immagine video e l'immagine informatica). E' giocoforza constatare che la maggior parte di essi funzionano su Amiga ed esigono al minimo 1 Mb di memoria.

Light Camera Action (Aegis) collega suoni, immagini fisse, animazioni create con altri programmi. Genera transizioni animate fra immagini (mascheratura). Un programma semplice da utilizzare.

Video Generic Master (Amiga)

Questo soft di titolazione non sconcerterà troppo gli appassionati di video poco avvezzi all'utilizzazione del computer. La sua semplicità d'uso costituisce, in effetti, il suo principale atout. E se si possono giudicare limitate le sue possibilità, esse non sono da meno di quelle della maggior parte dei banchi di titolazione destinati agli appassionati. Tutti i comandi del software sono accessibili partendo da due pannelli chiaramente organizzati. Il primo pannello di comando dà accesso all'editore di testi. Otto font di caratteri sono stoccati simultaneamente in memoria, ma è possibile rimpiazzarli con altri presenti nel programma in corso.
Il Video Generic Master accetta, inoltre, i font provenienti da altri programmi. Dispiacerà solamente che questo soft non raggiunga sul piano della facilità di

utilizzo i programmi di trattamento di testi, come MacWrite, che offrono, oltre alla scelta del font, differenti corpi e differenti stili di caratteri (corsivo, sottolineato, grassetto, ecc.). L'editore di testi dispone, invece, di funzioni di regolazione della spaziatura fra le lettere e dell'interlineatura. I margini sinistro e destro possono essere aggiustati ed il testo può essere centrato o al ferro, a sinistra o a destra. Questa funzione d'inquadratura presenta l'inconveniente di non lavorare per riga ma per pagina, in tal modo, essa si applica all'insieme del testo. Se si vuole centrare un titolo o inquadrare il resto del testo a sinistra, il solo mezzo sarà allora d'inserire del biancodavanti al titolo!
Resta da scegliere il colore del testo. Tre colori possono essere impiegati simultaneamente su una tavolozza di 4095 (un colore è utilizzato per la sovrapposizione dell'immagine video). Si interviene sulla tavolozza con l'aiuto del classico trio di cursori RGB conosciuto da tutti gli utilizzatori di programmi di disegni. I caratteri di ogni riga del testo possono poi essere arricchiti di un effetto d'ombra aggiustabile in direzione e spessore, che conferisce ai caratteri un certo effetto di rilievo. Il colore dell'ombreggiatura è imperativamente scelto fra i tre colori della tavolozza del testo. Questo può sembrare insufficiente, ma è raro, in pratica, che i titoli di testa debbano assomigliare a fuochi d'artificio. Il secondo pannello prende in carico l'animazione del testo precedentemente realizzato. Diversi tipi di scorrimento sono proposti: verticale (dal basso all'alto), orizzontale (da destra a sinistra, su una sola riga di cui si sceglie l'altezza) e visualizzazione della pagina. La velocità di scorrimento è regolabile col cursore, così come il tempo di permanenza sullo schermo delle pagine. Lo scorrimento può essere automatico o controllato dall'utilizzatore con l'aiuto del tasto sinistro del mouse. Infine, l'opzione di scorrimento continuo fa riapparire più volte lo stesso testo. Il Video Generic Master non pretende forse di compiere delle prodezze, ma dà perlomeno all'appassionato di video i mezzi per realizzare agevolmente dei titoli di testa.

Deluxe Video (Amiga)
Questo programma, già testato nelle nostre colonne, è un caso particolare poiché esso non è esclusivamente destinato alla desktop video. Infatti esso può essere utilizzato da solo, senza genlock, per la realizzazione di sequenze animate arricchite di musica e di effetti sonori. Deluxe Video si serve d'immagini e suoni creati con l'aiuto di altri software (Deluxe Paint II, Instant Music, Deluxe Construction Set) e gestisce la loro concatenazione, l'aggiunta di titoli, l'animazione di elementi grafici. Della video grafica senza video, insomma. Di fatto il modo di funzionamento di questo programma che, accessori compresi, viene fornito su quattro dischetti, fa costantemente riferimento alle tecniche videografiche: le icone sono delle cassette o delle telecamere, i collegamenti delle immagini, dei suoni e degli effetti sono programmati su un copione rappresentante le sequenze temporali del video. Una specie di telecomando che può essere spostato sullo schermo raggruppa delle funzioni di avanzamento e di ritorno rapido di stop su immagini, ecc. Un universo familiare che non stupisce i patiti del video. Utilizzato con un genlock, questo programma permette di fare delle titolature, di realizzare degli sfondi (testo o immagine), di aggiungere ai video della musica creata col computer. E' possibile impiegarlo per arricchire i video di grafica di presentazione di cifre sottoforma di disegni o di istogrammi. Un kit di post produzione completa la lista degli accessori e propone qualche effetto di mascherina. Grandi ambizioni che tuttavia non si realizzano per qualche sensibile imperfezione. Si noterà, in particolare, la mancanza di fluidità degli scrolling, imbarazzante soprattutto nello scorrimento di un testo o di titoli. Il tempo di caricamento delle immagini e dei suoni, è dovuto più alla macchina che al programma, comunque introduce noiose interruzioni nell'esecuzione del video (non si può aver tutto!).
In definitiva, Deluxe Video non afferma la sua utilità che in un quadro di applicazione specifico. Si tratta di un tool complementare al quale si preferiscono per le titolazioni e le mascherine, dei programmi specificatamente concepiti per questo uso.

Light Camera Action (Amiga)
Questo programma di presentazione di immagini e suoni di Aegis necessita di 1 Mb di memoria attiva e non dispone di alcuna funzione di creazione propria. Tool complementare da utilizzare congiuntamente ad altri programmi di creazione di pagine di testo, di disegni, d'animazione o di musica (Sonix, digitalizzatori generanti archivi IFF), si avvicina un po' a Deluxe Video. Come quest'ultimo, esso

(segue a pagina 52)

Pro Video Plus (JDK Images); grandi possibilità a detrimento del confort d'utilizzazione. Imagic (Application System) genera degli effetti di transizione sofisticati.

ATARI: NOVIT

ATARI LYNX: IL VIDEOGIOCO PORTATILE CON IL MONITOR A COLORI

Videogioco portatile con monitor a colori ad alta definizione.
Simulazione giochi ad alta velocità anche con piú ATARI LYNX collegati tra loro.

Anteprima

Soccer Manager Plus

AMIGA

Acquisito in Italia dalla SC di Varese, ecco qui l'ultima novità nel campo dei giochi manageriali di calcio.

REFLEX

Alle soglie del Campionato del Mondo di Calcio che si terrà quest'anno nel nostro Paese, sono molte le Case Editrici che hanno pensato di uscire con game dedicati allo sport nazionale. La SC propone questa simulazione interamente in italiano per Amiga che, senza dubbio, è una delle migliori nel suo genere. Con Soccer Manager Plus potrete sovvertire, se i risultati ottenuti dalla vostra squadra del cuore non vi soddisfano, le sorti del campionato. Avrete, inoltre, la possibilità di selezionare i giocatori preferiti scegliendo tra quelli che militano in tutte le squadre presenti (che sono quelle di serie A e di serie B). In palio scudetti, coppe, promozioni e... tante emozioni!

I tifosi si scaldano!

Il risultato si è appena sbloccato. I giocatori esultano con la folla!

La squadra del cuore saluta i tifosi!

Black Tiger

AMIGA - ATARI ST

Loro sono i demoni e i draghi dell'inferno... tu sei...Black Tiger, il solo che possa fermare e sconfiggere le forze del male che si presentano sottoforma di tre agguerriti draghi!

CAPCOM

Tanto tempo fa, quando il mondo era un luogo oscuro e sinistro, da un cielo cupo e pauroso emersero tre draghi terribili, creature dell'Inferno, portatrici di distruzione, fuoco e tormento. Il mondo cadde in un'era di devastazione e miseria. Solo un uomo ha il coraggio, il potere e l'abilità di sfidare questi servi di Lucifero: Black Tiger. E sei proprio tu a impersonare Black Tiger che, armato solo della fidata mazza, parti per la sfida e combatti per assicurare la salvezza delle civiltà future. Ottimo software con sei livelli di fantastica avventura e scrollig a otto direzioni. La grafica è stata paragonata a quella dei coin-op e sicuramente questo game ricalcherà le orme dei must più affermati.

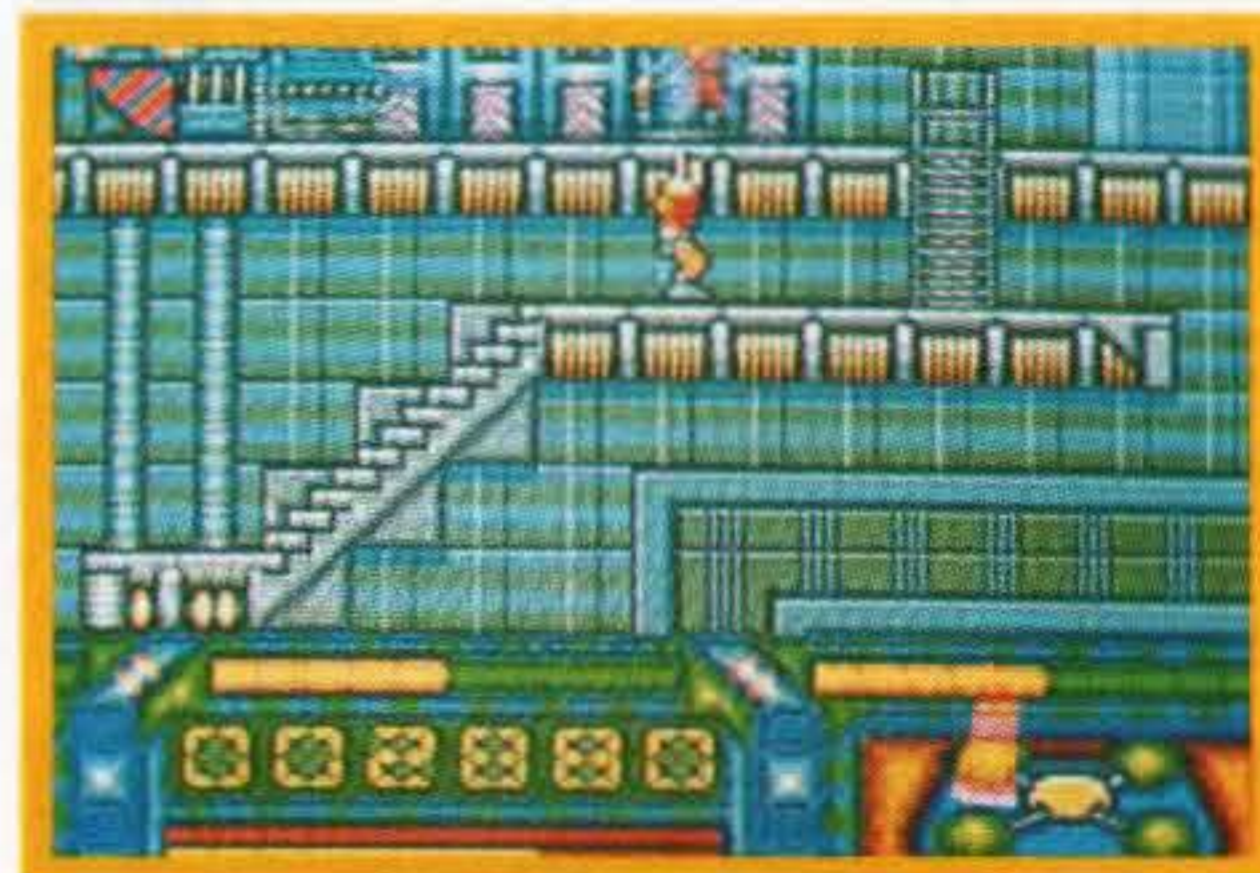
Eccovi alle prese con i demoni!

Infestation

AMIGA - ATARI ST

La grafica tridimensionele di questo arcade, ne fa una vedette. Devi combattere in questo scenario da favola cercando di allontanare la minaccia che degli insoliti alieni portano alla vecchia Terra.

PSYGNOSIS
Avete mai combattuto contro forme di vita che vi sono usuali, ma che si dimostrano tutto ad un tratto ostili e spietate? Può succedere, se esseri alieni prendono le sembianze di insetti apparentemente innocui. E' questo un arcade tridimensionale in cui ti viene affidata una missione disperata. Devi a tutti i costi allontanare dalla Terra la minaccia rappresentata da forme ostili. In veste di eroe sarai equipaggiato di una sofisticata tuta protettiva, di un casco, di bombole di ossigeno e di un mitra. Con questo armamentario e con la tua solita volontà di sconfiggere tutto quanto minaccia la sicurezza del pianeta, affronti le forze aliene in uno scontro totale! La qualità dei game prodotti dalla Psygnosis non necessita di commenti.

In questo splendido scenario...

...affronterai forme di vita ostili!

Stryx

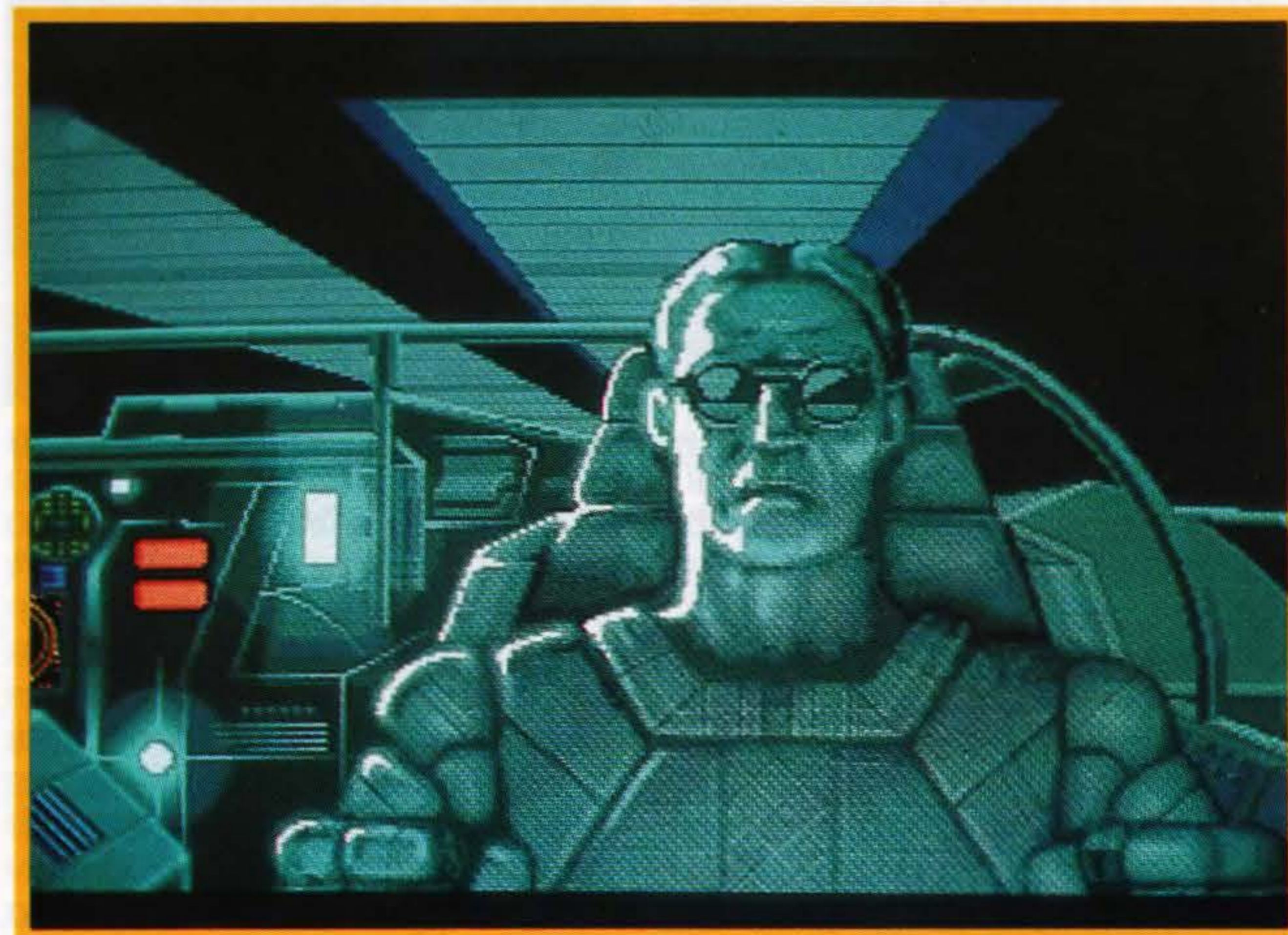
AMIGA - ATARI ST

Questo game dallo scrolling multidirezionale ultra-fluido con tanti piccoli personaggi completamente animati realizzati graficamente dallo stesso programmatore del celebre Barbarian vi porta in un turbinio di azioni mozzafiato!

PSYGNOSIS
Questa volta dovrete impegnare tutte le vostre energie per uscire vincitori dallo scontro. Il demo che abbiamo visto ci ha lasciato senza fiato; la presenza di minuscoli personaggi animati mettono a disposizione del giocatore un campo di gioco di gran lunga più vasto di quello a cui siamo abituati in questo genere di soft. Metà uomo e metà robot, con suprema intelligenza e straordinari poteri combattivi e fisici, il guerriero Stryx affronta i terribili robot di Cyborg che si sono rivoltati puntando le loro atroci armi contro la razza umana.

I Cyborg sono dei robot costruiti dall'uomo che hanno raggiunto una tale autonomia da gestirsi da soli, ed è così che assistiamo allibiti alla loro lotta contro i padroni umani che sono determinati a distruggere. Nelle vesti di Stryx dovrete risolvere il grafico puzzle per poter disattivare gli assassini robotici e salvare la Terra. *A.C.*

Splendido e infido scenario!

Solo il vostro coraggio potrà permettervi di superare questa impari lotta

Altered Beast

AMIGA

Il confronto fra il bene e il male è pretesto a scene violente e macabre con effetti speciali degni di un film dell'orrore. Guerrieri resuscitati da stregoni... voi stessi subirete delle trasformazioni inquietanti.

Altered Beast: un gioco esagerato degno dei migliori film dell'orrore

Un combattimento tra Titani

Activision. Programmazione: Jeff Gamon; grafica: Mark computer graphics; musica: Uncle Art.

Altered Beast è un gran gioco arcade rimarchevole per la sua portata. E' l'eterno tema dello scontro fra il bene e il male, che è trattato nel più puro stile "heroic fantasy". Voi rivestite il ruolo di un guerriero richiamato dal mondo dei morti da uno stregone. L'azione comincia in un cimitero, nell'istante in cui voi sbucate dalla vostra tomba. Fin dai primi secondi di gioco, si è catturati dall'ambiente molto particolare di questo programma. Dei morti viventi, la testa sotto il braccio, escono dalla terra per bloccarvi. Voi li respingete a calci e pugni e le loro ossa volano attraverso lo schermo. Riprendete la vostra strada, dopo aver frantumato dei blocchi di pietra che vi sbarrano il cammino, mentre altre creature altrettanto inquietanti arrivano da tutte le direzioni. Piccoli draghi vi attaccano dall'alto ed altri morti viventi tentano di accerchiarvi. Nella mischia delle membra staccate ed ossa spezzate rotolano a terra. Gli appassionati del macabro saranno soddisfatti da quest'orgia di violenza (è veramente una storia d'ossa! NDR). Infatti, questo programma è trattato come un film fantastico, con grande uso di effetti speciali, molto spettacolari. Quando abbattete certe creature, appare una sfera d'energia. Voi dovete recuperarla al fine di avviare un processo di trasformazione. A tutta prima, il vostro corpo si sviluppa, donandovi una muscolatura ipertrofica; la seconda vi permette di lanciare delle bolle di fuoco e, più tardi, vi trasformerete in lupo mannaro. Disporrete allora di super-poteri che vi permetteranno di attraversare lo schermo sotto l'apparenza d'una massa d'energia pura, distruggendo tutto al vostro passaggio. Questi poteri sono indispensabili per sbarazzarvi dello stregone che vi attende alla fine di questo livello. Anche lo stregone si trasforma subito in gigante e, in un secondo tempo, prende la forma d'una creatura mostruosa che lancia teste grottesche nella vostra direzione. Ogni livello è differente: la scena, le creature, i mostri e le trasformazioni del vostro personaggio, non sono mai le stesse. Nel secondo livello, vi trasformate in drago che lancia raggi d'energia.
Si è conquistati da quest'orgia di effetti speciali, tanto più che questa versione è molto riuscita. Non era un compito facile adattare questo programma spettacolare su micro. Ma ad Activision è molto ben riuscito, aderendo il più possibile al gioco arcade originale. La grafica è eccellente e

Le strane creature del terzo livello

Mostri della palude

Il drago dai lampi fiammeggianti

l'azione si accompagna ad effetti sonori molto impressionanti. Inoltre, come nell'originale, è possibile giocare a due. E' un beat-them-up che farà data e sarà difficile andare oltre in fatto di violenza.

M.B.

Tipo	*Arcade*
Interesse	*17*
Animazione	★★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★★★

Il nemico non perde la testa!

Versione ST

La versione ST di Altered Beast è identica alla precedente se si eccettua a una leggera inferiorità degli effetti sonori. Per il resto, effetti spettacolari per un beat-them-up che impressiona.

C.T.

Tipo	*Arcade*
Interesse	*17*
Animazione	★★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★★★

Eccovi trasformato in lupo mannaro

Nota

Il mio collega è riuscito a persuadermi che questo soft fosse più interessante dell'armata di programmi di questo tipo. Infatti, benché il suo tema non abbia niente di originale (Pif! Paf! Boom!), esso dispone di superbi effetti speciali (mostruose metamorfosi), che sorprenderebbero anche i più disincantati. Emana effettivamente dal programma un'atmosfera che persino Salvador Dalì non biasimerebbe.

E.F.

B.A.T.

AMIGA- ST - PC - CPC - C64

La pace della terra riposa sul Bureau des Affaires Temporelles. L'agente del B.A.T. che voi impersonate deve eludere i trabocchetti di Vangor.

B.A.T., o Bureau des Affaires Temporelles, è l'ente incaricato di vegliare sulla pace della terra. Uno dei suoi agenti parte in guerra contro l'infame Vangor, che tenta di tagliare l'alimentazione d'energia del pianeta... Una partita firmata Ubi Soft, a metà strada fra il gioco di ruolo e l'avventura poliziesca, con l'aggiunta di qualche scena d'azione... B.A.T. è l'ultimissima creazione del gruppo Computer's Dream, e più precisamente di Olivier Cordoleani per la grafica, di Hervè Lange e Philippe Derambure per la programmazione ed infine di Olivier Robin per la parte sonora. Se non possiamo riferirvi un test completo di B.A.T. (abbiamo visto solo un'anteprima), possiamo fin d'ora svelarvi qualche atout tenico e scenico. Tecnicamente, B.A.T. funziona con una scheda sonora collegata all'ST. I suoni digitalizzati dell'avventura saranno così emessi su sedici voci e direttamente connessi ad una catena hi-fi. Per parlare del gioco in sè, B.A.T. annuncia più di mille luoghi differenti ed una trentina di personaggi ridefiniti ad ogni nuova partita. Sembra anche fondere diversi tipi d'avventura. La creazione e l'evoluzione del personaggio tiene conto di punti d'energia ripartiti su diverse capacità, una carta vincente tipica del gioco di ruolo.

Grafica d'una qualità raramente raggiungibile

Atmosfera pesante ed affascinante

Lo scenario, la raccolta degli indizi ed i dialoghi coi personaggi incontrati l'avvicinano ad un'avventura poliziesca. Inoltre il giocatore affronta scene d'azione (si parla persino d'un simulatore di volo "arcade"...). Infine, la gestione esclusivamente "mouse" della partita colloca B.A.T. nella famiglia delle avventure/icone.
Si può notare anche qualche trovata come l'impiego di un computer tascabile situato sul vostro braccio e che è possibile programmare durante tutta la partita per rispondere alle situazioni critiche... Il cursore del mouse è anch'esso originale, poiché cambia forma secondo il luogo su cui punta, al fine d'indicare una possibile direzione, un'azione speciale, l'incontro d'un personaggio, ecc. I grafismi della preversione che ci è stata sottoposta sono per finire molto precisi. Abbiamo apprezzato la multifinestratura classica ma gradevole. Una finestra si apre quando un personaggio vi parla, quando entrate in un magazzino oppure chiamate il computer di bordo. Previsto su ST prima, poi su Amiga, PC, Amstrad CPC, Commodore 64 e Macintosh, B.A.T. "dovrebbe" essere un buon programma. Aspettiamo la versione definitiva per darvi un parere.

A.C.

Le dolci luci delle alcove

Chess Master 2100: una versione che offre numerose possibilità, adattabili a tutti i giocatori, dal debuttante al maestro

Chess Master 2100

PC

Con una superba rappresentazione 3D veramente molto chiara, opzioni variate di cui alcune inedite ed un livello di gioco particolarmente aggressivo, questa nuova versione di Chess Master si colloca fra le più grandi opere mai viste sui nostri micro fino ad oggi.

The Software Toolworks. Realizzazione: Michael E. Duffy, Jon Mandel, Norman Worthington.
Questa versione di Chess Master ha subito una profonda revisione, puntando sul miglioramento tanto delle opzioni che del livello di gioco in sè stesso. Il gioco funziona su tutti i PC equipaggiati di 512 Kb di RAM, ma una memoria più estesa è indispensabile per aver accesso ai commenti parlati che sottolineano ogni mossa compiuta dal giocatore. Numerose carte grafiche sono supportate: CGA, EGA, VGA, MCGA, Hercules e persino Tandy.
La scacchiera, presentata a scelta in due o tre dimensioni, con richiamo eventuale delle coordinate.
In EGA, il modo 3D è d'una chiarezza irreprensibile, i pezzi si distinguono perfettamente gli uni dagli altri, qualunque sia la posizione.
Inoltre, è possibile far ruotare il piano di gioco per giocare con i neri in basso o per osservare il gioco lateralmente. I pezzi, tipo Staunton, sono ben disegnati e niente vi impedisce di crearne altri per mezzo di Deluxe Paint. Il programma pratica evidentemente tutte le regole degli scac-

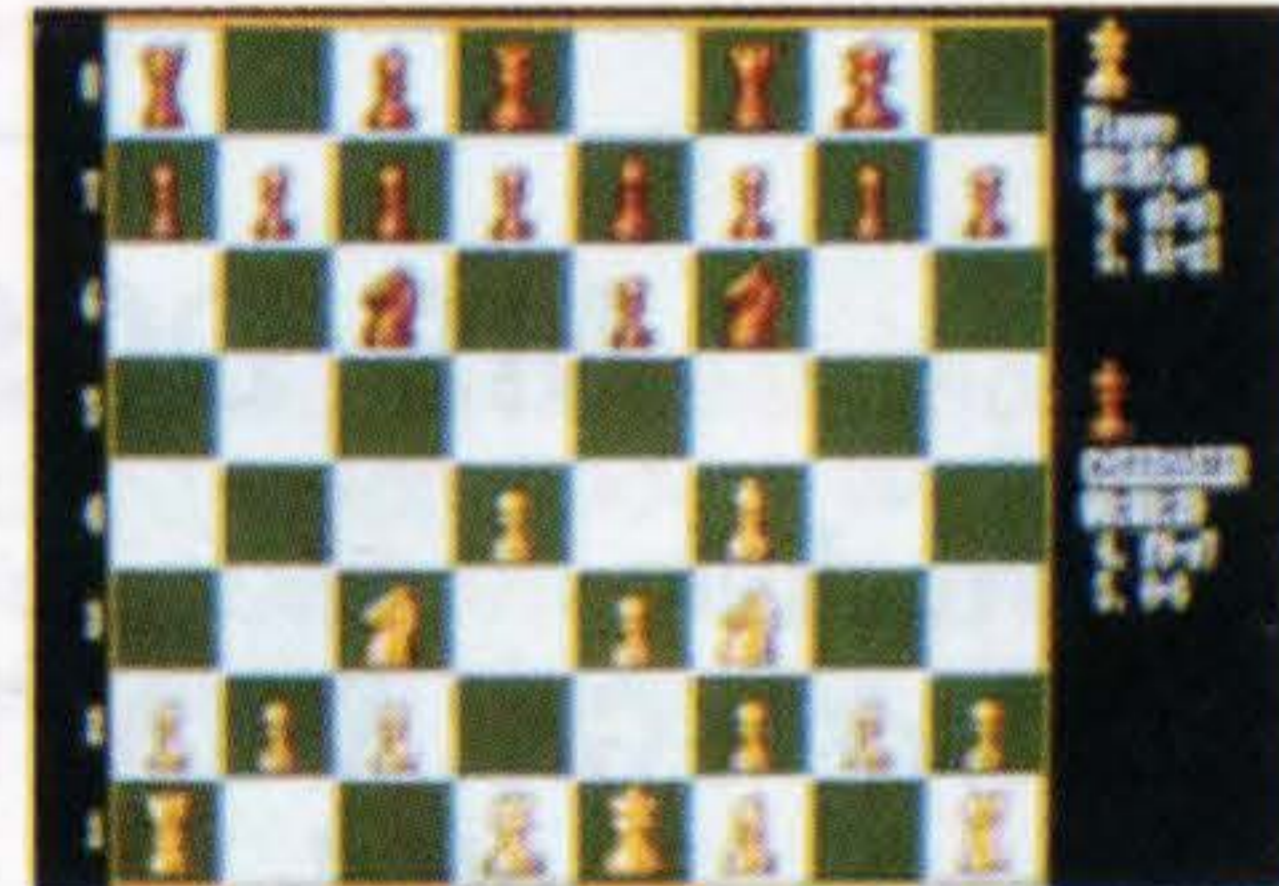
Vista in 2D con tutte le opzioni

chi, può giocare contro se stesso o servire da arbitro fra due avversari umani (controllo della validità delle mosse). La registrazione degli spostamenti si può effettuare la scelta dalla tastiera per entrata delle coordinate di partenza e di arrivo, con il joystick o meglio ancora, se si possiede , il mouse.
Numerosissime opzioni completano il gioco di base. Così i principianti dispongono di un modo Professore, dove il programma fornirà loro un aiuto spesso detrminante per vincere la partita. Due altre opzioni interesseranno i debuttanti: Legale permetterà loro di conoscere tutti gli spostamenti autorizzati ad una pedina, mentre Threatened richiamerà i pezzi minacciati (molto utile per evitare di perdere stupidamente una pedina importante non protetta). Sempre per i principianti, il programma propone differenti zazione completa della sua linea di riflessione, con il numero di posizioni esaminate, la profondità raggiunta, la linea in corso di studio, così come la miglior linea trovata fino ad allora per effettuare la mossa, senza dimenticare una valutazione chiara in modo decimale, un punto corrispondente ad un pedone. Gli orologi informano del tempo trascorso, per ogni campo.
I più esperti potranno scegliere il gioco alla cieca, l'interdizione di spostare un pezzo se non quello toccato per primo (regola reale nei tornei) e lo stile "est" dove il programma non giocherà che il miglior colpo trovato.
Diversi accompagnamenti sonori sono offerti, dal semplice "bip" che sottolinea le mosse, fino ai commenti parlati, passando per gradevoli musiche. Il programma propone ancora una innovazione di taglia. Inoltre, si incarica che soddisferanno tanto i neofiti che gli intenditori.
I problemisti dispongono ancora della creazione di una posizione (con controllo della validità) e di un modo Risoluzione di matti. Che ne è del livello di gioco stesso? Ebbene, è stato fortemente migliorato in rapporto alla versione precedente.
La biblioteca di apertura è ricca ormai di più di 150.000 posizioni con nuove aperture e linee che si estendono sufficientemente lontano per evitare di mettere il programma in situazione critica in uscita dalla biblioteca. In mezzo alla partita, il programma si rivela ancora più aggressivo ed è capace di combinazioni variate e temibili. In più, l'aspetto strategico, spesso trascurato nei soft di scacchi, è stato rivisto ed il programma non si lascia più condurre così facilmente in una cattiva posizione. I finali hanno

Si può rivedere una mossa

Menu particolarmente guarniti

Una bella apertura in 2D

soluzioni, potendo inoltre essere variato per abbassare il livello di gioco: annullamento della biblioteca di apertura o della riflessione del programma durante la vostra analisi e stile coffeehouse dove il programma è lontano dal giocare il miglior colpo che abbia trovato.
Infine, il modo Pratique di apertura sarà molto utile per apprendere in modo più gradevole e soprattutto più visivo questa fase fondamentale degli scacchi.
La ripresa delle mosse giocate può avvenire senza limitazione fino alla fine della partita. Al contrario, è possibile rigiocare delle mosse o far rigiocare una partita automaticamente al ritmo desiderato (opzione molto utile per ammirare le partite celebri fornite sul dischetto).
Il programma offre una visualiz- di valutare il vostro ELO (sistema di classificazione ufficiale), in funzione dei vostri risultati nei diversi livelli.
Questa valutazione è, certo, approssimativa, ma si rivela abbastanza giusta. Con una stampante in linea, si può ottenere su carta la propria posizione o tutte le mosse giocate.
Chess Master 2100 offre un ampio ventaglio di livelli di gioco; tempo di risposta medio per mossa, tempo massimo per giocare e un certo numero di mosse (modo Torneo classico), specificazione della profondità di ricerca richiesta, tempo totale per la partita, corrispondente al tempo in cui il programma ricalca il suo tempo di riflessione sul vostro, ed infine tempo infinito nel caso sorgessero problemi. Ogni metodo propone delle scelte estese subito anche loro un miglioramento importante rispetto alle altre versioni.
Chess Master 2100 pratica senza problemi la regola del quadrato e dell'opposizione e conosce tutte le posizioni di matto. In conclusione, questa nuova versione di Chess Master si colloca al livello delle più grandi simulazioni di scacchi, tanto per la grafica 3D superba e molto nitida, che per le sue opzioni di una gran ricchezza, che per il livello di gioco adattabile ad ogni tipo di approccio.

M.B.

Tipo	*Scacchi*
Interesse	*18*
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆☆

Interphase

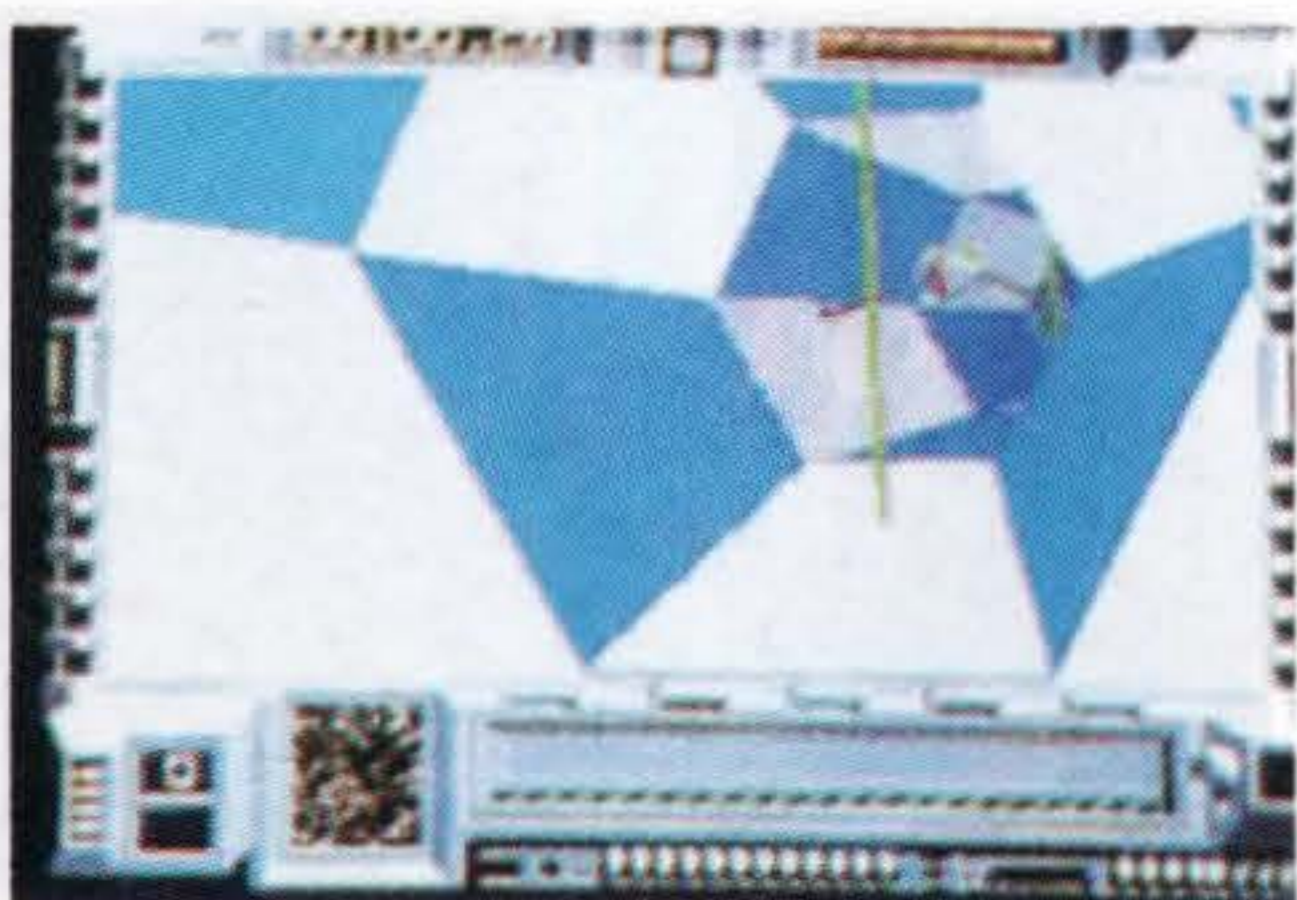
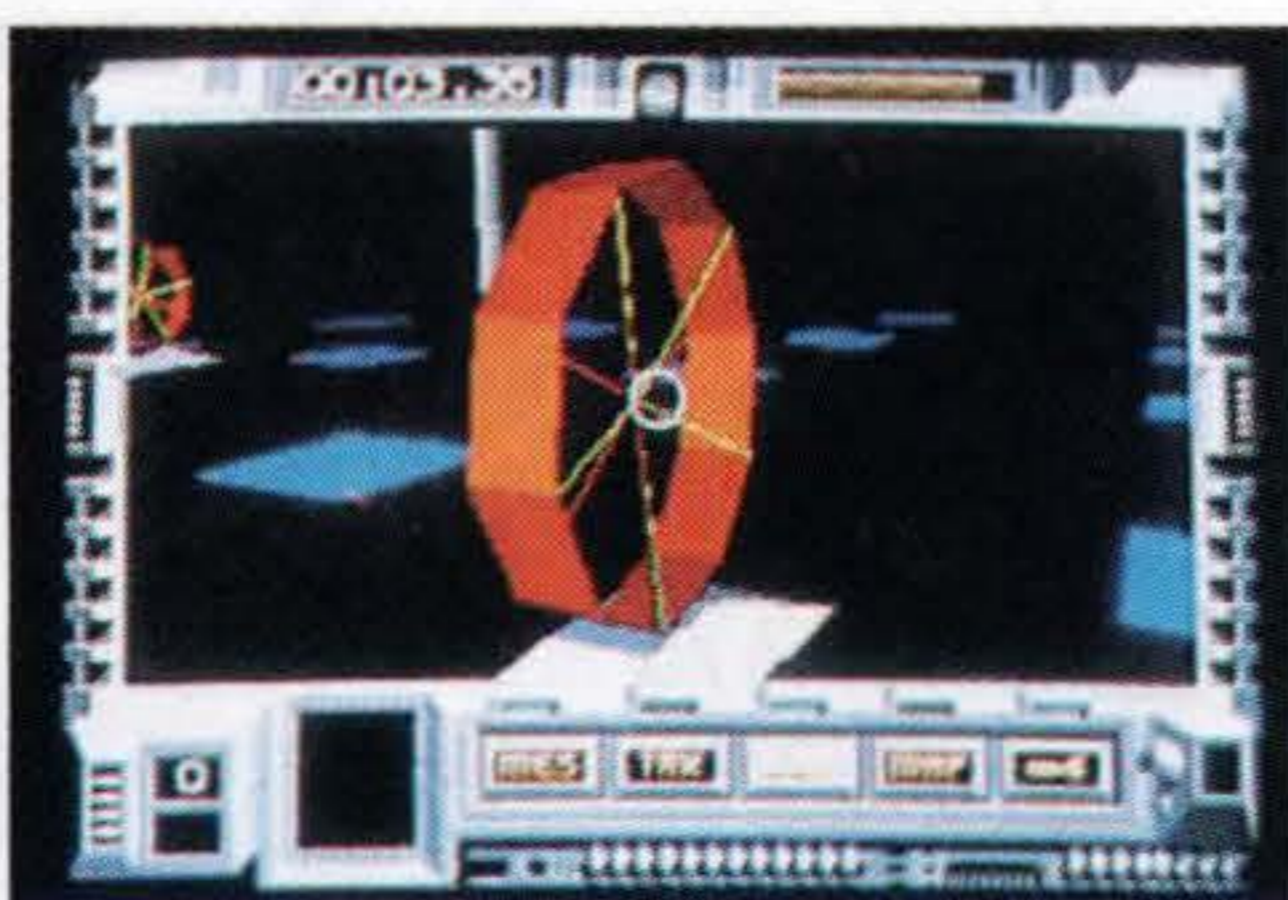
AMIGA - ATARI ST

Viaggiate all'interno d'un computer al fine di eludere un sistema elettronico di sorveglianza.

Nel mondo futuribile di Interphase, il lavoro non esiste più. Le macchine ed altri robot ipersofisticati hanno sostituito l'uomo. Gli umani non hanno più che una preoccupazione, il divertimento. Il loro passatempo preferito: sognare. In effetti, con i folgoranti progressi della tecnologia, l'uomo può sognare a comando; chiunque può registrare i propri sogni su dei dreamtracks (specie di cassette) e riviverli a volontà. Dettaglio interessante, queste registrazioni agiscono sui cinque sensi! Per esempio, l'uomo "vive" un sogno in cui mangia, percepisce l'odore ed il gusto degli alimenti! Ancora più stupefacente, si possono persino "vivere" i sogni altrui. I dirigenti dell'industria del divertimento, coscienti della potenza di tale invenzione, tentano di utilizzarla, per dominare il mondo.
Essi impiegano dei sognatori professionisti, i cui sogni sono venduti al pubblico. Il successo commerciale del progetto è strepitoso. Milioni di consumatori si precipitano su questi dreamtracks. La faccenda si aggrava quando Chadd, uno dei giocatori professionisti, scopre che si manipolano i sogni. Il suo ultimo sogno rischia d'agire sulla volontà dei suoi concittadini e di farne delle marionette facili da controllare. Con l'aiuto di una amica, Chadd decide di ricuperare il dreamtrack del suo sogno, in un grattacielo detto Dreamtrack Corporation. Questo edificio è strettamente sorvegliato e difeso da un sofisticato sistema di telecamere e robot gestiti da un computer centrale. Chadd manomette il computer (non senza problemi) e si inserisce nel circuito. Nel frattempo, la sua amica si presenta all'entrata del grattacielo e attende... Attende voi! Il vostro obiettivo: guidare la ragazza attraverso il caseggiato utilizzando l'interfase che vi permette di visualizzare in 3D i dati informatici che elabora il computer. Potete così agire sui meccanismi che proteggono l'edificio. La vostra giovane compagna non può far niente senza il vostro intervento. Voi dovete assolutamente condurla senza complicazioni fino al luogo in cui si trova il famoso dreamtrack. Vi dovete inoltre difendere contro i sistemi di protezione del computer che considera l'interphase come un intruso. Tenterà con tutti i mezzi di cui dispone di distruggerlo.
Con una sceneggiatura tanto appassionante, non si ha che un desiderio, precipitarsi sull'ST per caricare il dischetto! L'anteprima messa a nostra disposizione ci ha permesso di apprezzare certi aspetti del gioco. Interphase si presenta come un gioco d'azione/avventura dotato di grafica vettoriale, superfici piene. La velocità e la fluidità dell'animazione sono a dir poco sorprendenti. I tempi di risposta ai movimenti del mouse sono istantanei, qualunque sia la velocità dell'animazione ed il numero di oggetti presenti sullo schermo! L'apprendimento è rapido: quasi tutti i comandi si effettuano tramite il mouse.
Attendiamo la versione definitiva per darvi un parere sulla giocabilità e l'interesse del gioco.

C.T.

Attrazione d'un componente: esercizio delicato

Evitate i cavi

Alcuni componenti vi favoriscono

Contatto con la ragazza

Fiendish Freddy's

AMIGA

Successivamente acrobata, giocoliere, lanciatore di coltelli e uomo-palla di cannone, voi dovete evitare i trabocchetti che un clown malvagio pone sulla vostra strada. Che circo!

Una grafica sontuosa per un circo ricco d'umorismo

Mindscape. Realizzato da Chris Gray.

Vi ricordate indubbiamente di Roger Rabbit. No, non il film, il gioco. Era un programma magnifico, che però non presentava praticamente alcun interesse. Il nuovo programma di Chris Gray è ancora più bello e, questa volta, il gioco è interessante. Fin dalla sequenza di presentazione, si ha l'impressione di guardare un cartone animato.

Fiendish Freddy's vi propone d'eseguire numeri acrobatici, per salvare il circo dal fallimento. I creditori vogliono recuperare il loro denaro la sera stessa e voi dovete sfruttare tutte le vostre risorse per mettere insieme la somma richiesta.

Il primo numero consiste nel tuffarsi dall'alto d'un palo in una tinozza piena d'acqua. Bisogna mirare giusto e realizzare una figura acrobatica durante la caduta.

In seguito, voi vi esercitate con gli oggetti che vi lancia un'otaria addestrata.

E' poi il turno di un numero di alta acrobazia: il passaggio da un trapezio all'altro esige un tempismo rigoroso, tanto più che voi dovete calcolare il vostro salto in modo da attraversare un cerchio di fiamme.

Dopo questo numero pericoloso, sarete lanciatore di coltelli. La vostra assistente è fissata su un bersaglio, che gira su se stesso e voi dovete far scoppiare dei palloncini senza toccarla. In seguito, diventate funambolo e realizzate che non è affatto facile conservare il proprio equilibrio camminando su una corda. Per finire, fate un pericoloso numero d'uomo-proiettile. Dovete piazzare il bersaglio e regolare l'angolo del cannone, secondo la quantità di polvere utilizzata dal vostro grasso assistente. Dopo ogni numero, i giudici vi attribuiscono una somma in denaro, in funzione della qualità della vostra prestazione.

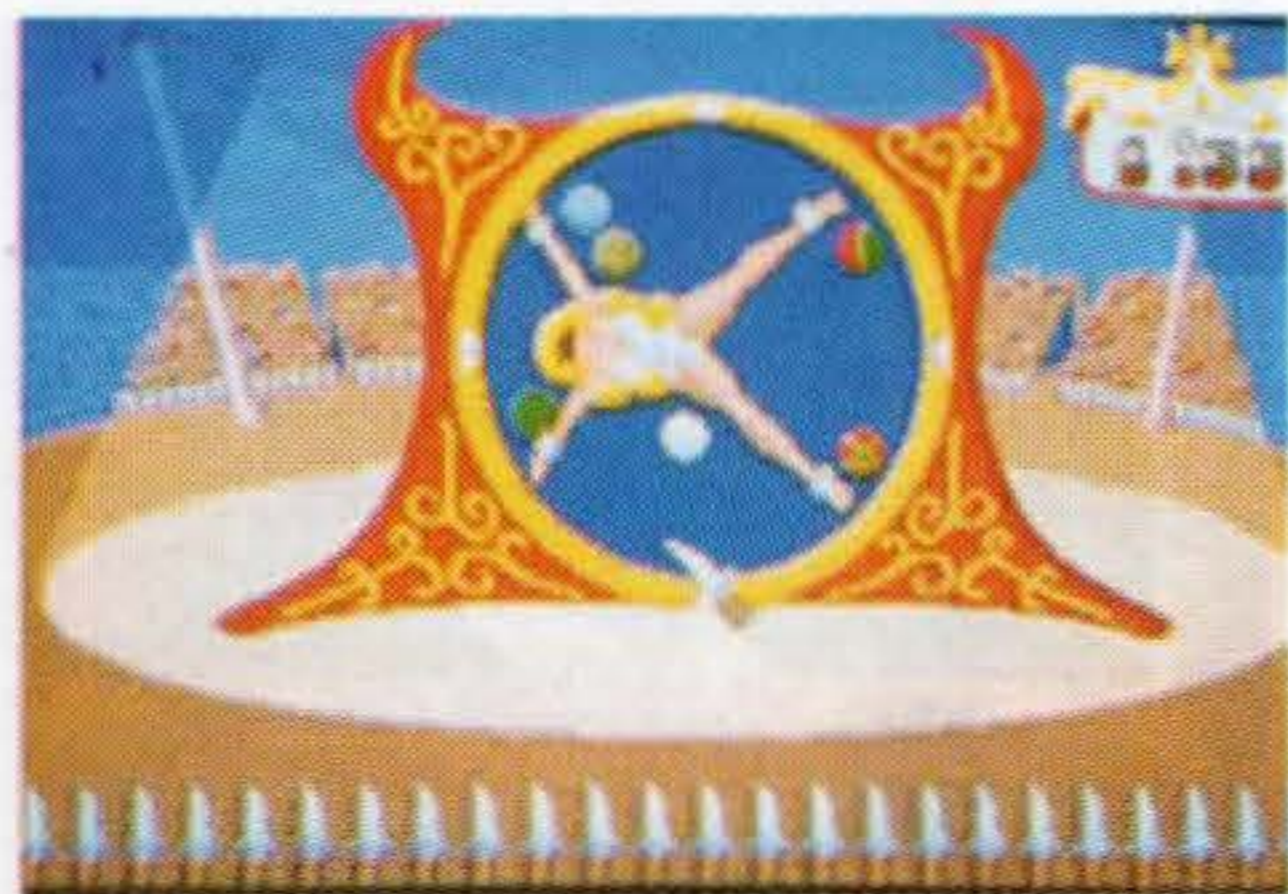
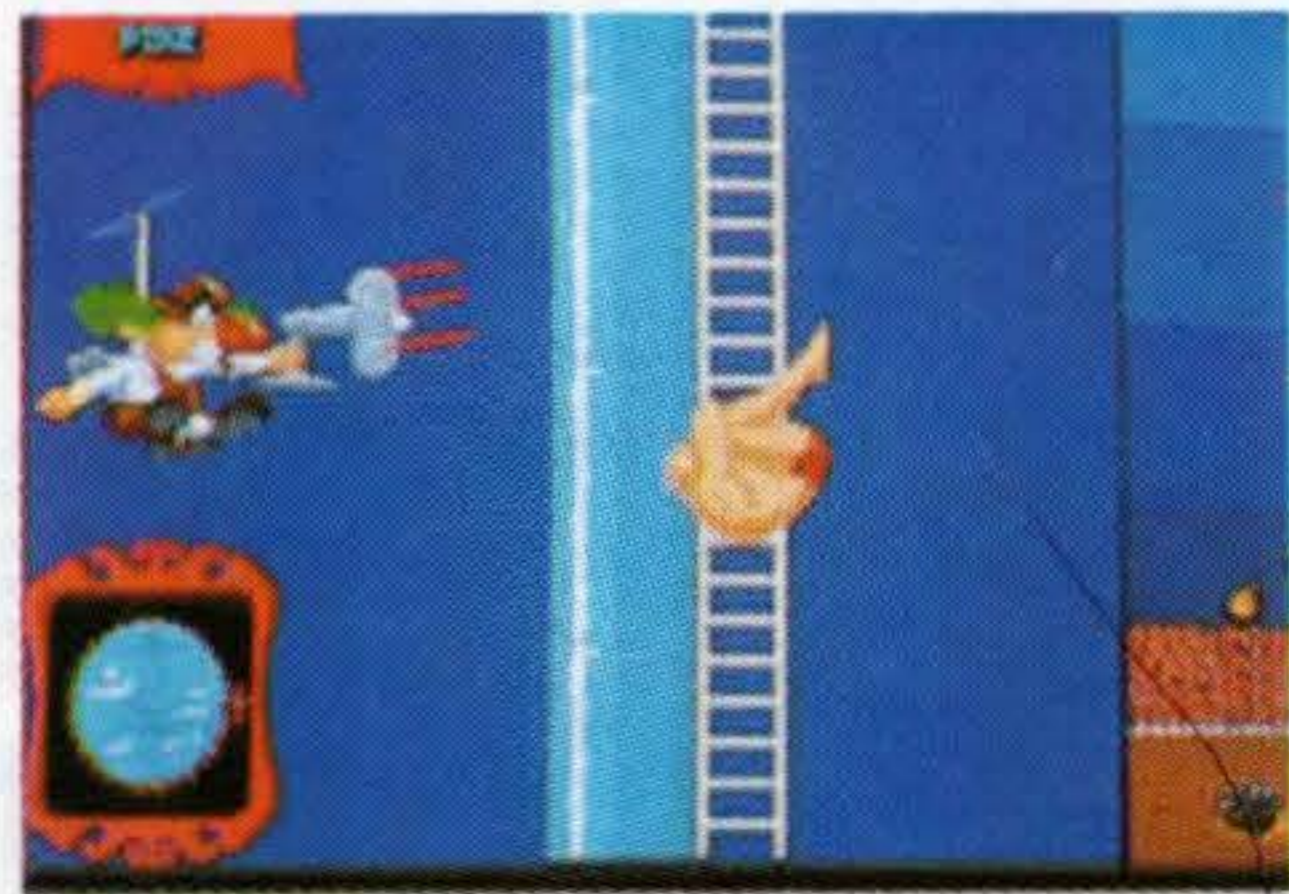
Faticherete molto a mantenervi seri davanti a personaggi tanto stravaganti. Alcuni si addormentano, mentre altri si schiaffeggiano, è comunque certo che non vi faranno dei regali.

Non è facile realizzare questi numeri, tanto più che Freddy fa di tutto per farvi fallire. Questo vecchio clown attende malignamente che il circo chiuda i battenti, per far costruire un immobile sul suo appezzamento di terreno. Voi potete star sicuri che egli vi giocherà dei brutti tiri. Per esempio, quando vi tuffate, tenta di modificare la vostra traiettoria con l'aiuto d'un ventilatore. E' un vero pericolo pubblico, che non si ferma davanti a niente per raggiungere il suo scopo.

Se non realizzate i vostri numeri abbastanza rapidamente, egli si adopererà per far sì che andiate a sfracellarvi sulla pista o che il cannone esploda quando ci siete dentro.

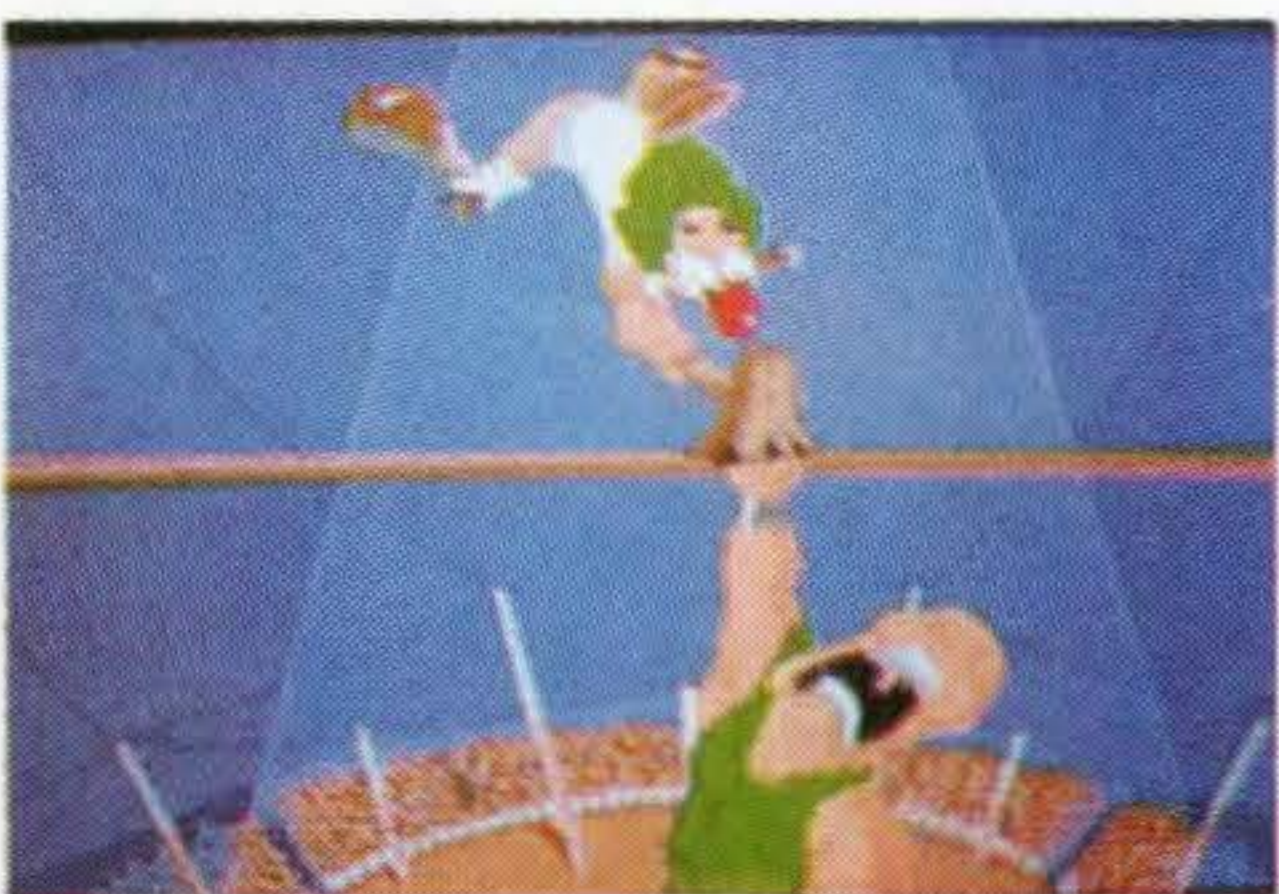
Fiendish Freddy's presenta una

I giudici danno note e schiaffi

Sarebbe fatale prendere male la mira

L'infame Freddy non vi fa dei regali

L'uomo proiettile e la sua assistente

grafica superba ed un'animazione di qualità. E' una delle più belle realizzazioni che si siano viste su un Amiga, ma c'è il rovescio della medaglia.
Come già successo in Roger Rabbit o Dragon's Lair, bisogna sopportare interminabili fasi di caricamento fra due sequenze. In più, i caricamenti dei dischetti sono molto frequenti e, se non avete un secondo lettore, è penoso. A parte questo grave difetto, è un programma molto divertente. Si resta particolarmente sedotti dal suo humor; ma, anche se si ride molto, ci si deve impegnare non poco per realizzare delle buone performance, perché certi numeri sono particolarmente difficili.
Il circo era già il tema di Circus Games e di Circus Attractions che tutti voi conoscerete bene. Ma questi programmi non sono davvero rilevanti di fronte a Fiendish Freddy's che dà diversi punti ai suoi concorrenti. Un game al solito livello dei games della Epyx, con un po' di spirito in più. *E.F.*

Tipo	*Multiprove*
Interesse	*18*
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Dispetti in equilibrio sulla fune

M1 Tank Platoon è allo stesso tempo gioco d'azione e di strategia

M1 Tank Platoon

PC

Una simulazione di battaglia di carri armati che associa armoniosamente grafica, strategia ed azione; voi dirigete numerosi tank in missioni difficili.

Microprose. Programmazione: S. Spanburg, D. Dennies, grafica: A. Hendrick, S. Spanbug; sonoro: K. Lagace, J. Mc Conkey.
M1 Tank Platoon di Microprose possiede tre atout: il realismo della simulazione (grafica ed animazione), la strategia del gioco (un vero wargame) e la difficoltà degli assalti (azione!). E' oggi il simulatore di combattimento guerriero più realistico, più completo e più bello di tutta la ludoteca PC. Quanto a confrontarlo ai programmi che girano su ST e Amiga, è nel modo AT/VGA che vince ancora la battaglia. Il simulatore dell'anno? Forse!
GRAFICA E ANIMAZIONE. La resa grafica di questo simulatore beneficia di due qualità essenziali: la ricchezza delle vedute proposte ed il realismo della scena esterna. Per questo combattimento, dirigete parecchie forze e specialmente quattro mezzi corazzati di cui avete voi direttamente il controllo. All'inizio della partita, il giocatore preme il tasto F9 per visualizzare un carro in veduta 3D esterna. Il tasto F10 permette, in ogni momento, di vedere ogni tank sotto qualsiasi angolazione. I quattro carri d'assalto si mettono in linea, a "V" o si disperdono sul campo di manovra... Vi basta allora selezionare il tank di coda per vedere i quattro carri sullo schermo... Geniale! In seguito, il pilota sceglie un tank e passa in veduta dal cockpit. Allora, bisogna poter girare attorno agli altri mezzi blindati, seguirli, riprendere in ogni momento il controllo di tale o tal'altro apparecchio, per

Vista della torretta d'un carro...

modificarne la velocità, la traiettoria. Aggiungete a questo il modo Torretta (zoom, visione infrarosso, ecc.), il modo Posto di combattimento per lo sparo del missile. Prima di lanciare un'offensiva ci si diverte già nel disporre la propria equipe, nell'allenarsi a raggruppare al più presto i quattri carri dietro una stessa collina ed anche ad aprire il fuoco fra i propri tank per un allenamento "proibito" ma molto divertente! M1 Tank Platoon mette a vostra disposizione delle forze d'artiglieria, dei carri di sostegno o degli elicotteri da combattimento o da ricognizione. Nessuna di queste unità può essere pilotata "dall'interno". E' invece possibile seguire l'evoluzione d'un elicottero a partire dalla torretta di uno dei vostri quattro carri. E' bello, preciso, magico, soprattutto in EGA o in VGA (sontuoso, le gradazioni...). Il paesaggio è semplice ma con un rilievo realistico. Quanto alla presentazione grafica di carri, elicotteri, camion, ecc. solo il modo CGA deluderà gli appassionati di 3D superfici piene. Su PC, non avevamo mai visto prima un soft così completo.

STRATEGIA. E' tempo adesso di lanciare la vostra prima offensiva. Come per tutti i suoi simulatori di volo (da F19 a F15), Microprose apporta una particolare cura nella scelta e nella descrizione della missione. La difficoltà del gioco è dosata secondo quattro stili di missione: bersagli statici o mobili, affrontamento semplice e campagne complete. A ciò si aggiungano quattro livelli di difficoltà, da dilettante ad esperto. Gestiti dal joystick, dei menù vi permettono di modificare il vostro armamento, di seguire l'evoluzione di ogni uomo in funzione del posto di combattimento che occupa (conducente, tiratore, ecc.) e dei suoi punti d'esperienza in materia (salvaguardia delle equipe). C'è poi la descrizione della missione, anch'essa molto precisa, che mostra sulla carta i differenti bersagli, le condizioni metereologiche, la potenza delle forze nemiche (animazioni, zoom dei punti strategici sulla mappa). Questa superba preparazione dei dettagli è da seguire da vicino, se volete vincere la battaglia...

Ecco venuto il momento del combattimento. M1 Tank Platoon è un simulatore particolare perché si gestisce altrettanto bene come programma classico (simulatore aereo per esempio) che come wargame. Il giocatore comincia col dirigere le sue unità sulla carta. Basta puntare col joystick una qualsiasi unità per farla avanzare verso un punto preciso. A destra della carta (zoom molto potente, l'apparecchio selezionato è dettagliato : armamento, efficacia di tutti i posti di combattimento, danni subiti, ecc. In seguito, il pilota seleziona fra questa visione "mappa", la visione "esterno 3D" o la vista interna d'un carro (cockpit, torretta, ecc.). Certo, non è veramente facile all'inizio dirigere allo stesso tempo quattro tank, due elicotteri, le unità d'artiglieria! Il soft è fortunatamente molto ben concepito e l'impiego simultaneo del joystick e della tastiera vi trasformerà presto in un virtuoso della strategia bellica.

UN PRIMO COMBATTIMENTO. Niente è meglio d'un esempio per illustrare la ricchezza dei combattimenti di M1 Tank Platoon. Forze americane contro unità russe. Missione di giorno, pioggia leggera... Il vostro elicottero sorvola il nemico (è diretto partendo dalla carta). Il vostro tank numero 1 appostato sulla cima d'una collina, il numero 2 dietro una costruzione che lo protegge dai tiri d'artiglieria avversari. Una pressione sul tasto "mappa" e lanciate i vostro blindati 3 e 4 in retroguardia, velocità ridotta e sparo automatico inserito. In visione 3D esterna, il tank 1 si mette in movimento. Scatena un'offensiva sul fianco ovest delle posizioni nemiche, attirando così tutte le unità. Da quando l'offensiva comincia, voi prendete il controllo del numero 2 e scegliete il posto di tiro. Zoom sul nemico, calcolo automatico della portata del tiro e fuoco a volontà... Il cielo è presto dilaniato da tiri di missili, un elicottero passa nel campo visivo della torretta del carro 4, i mirage sovietici bombardano la vostra base...

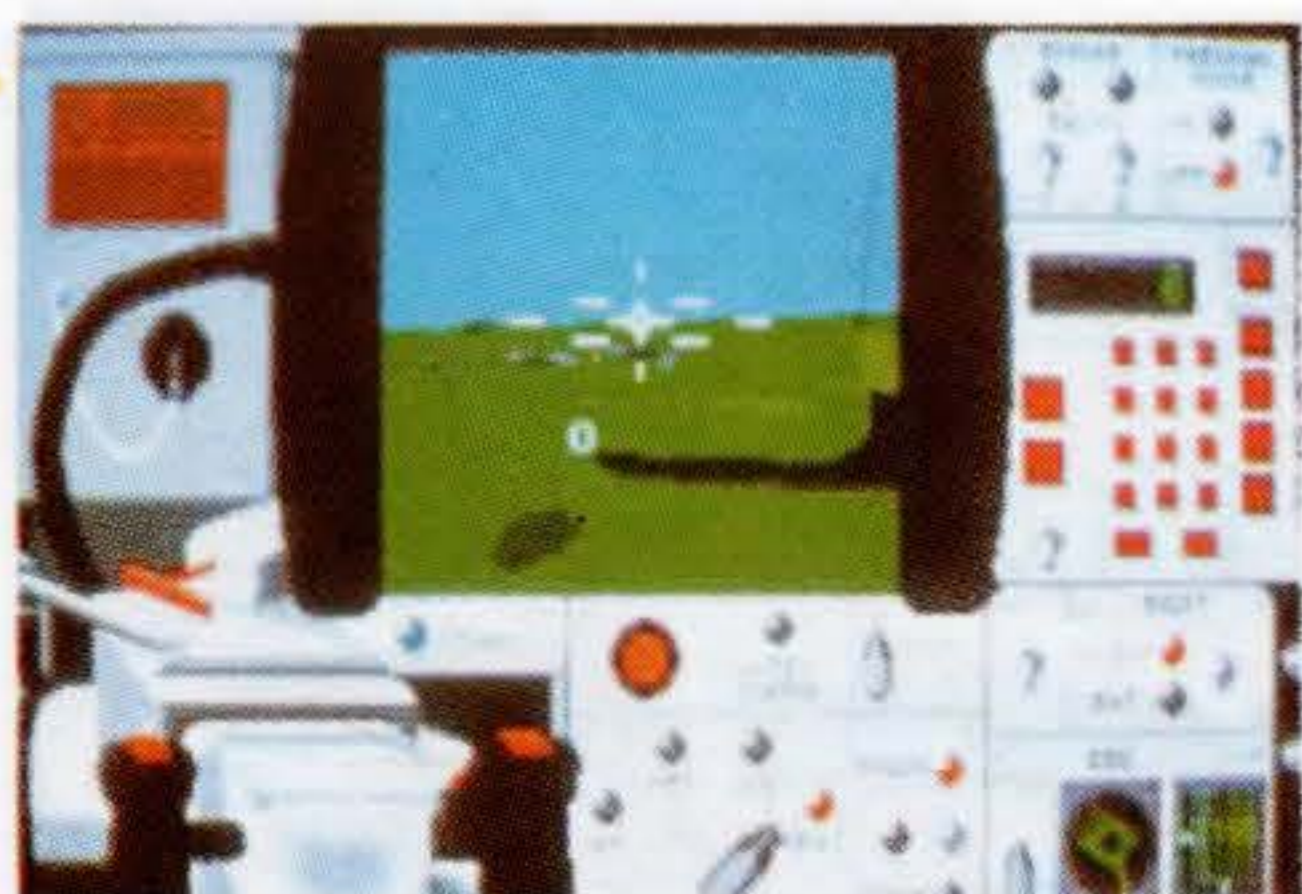
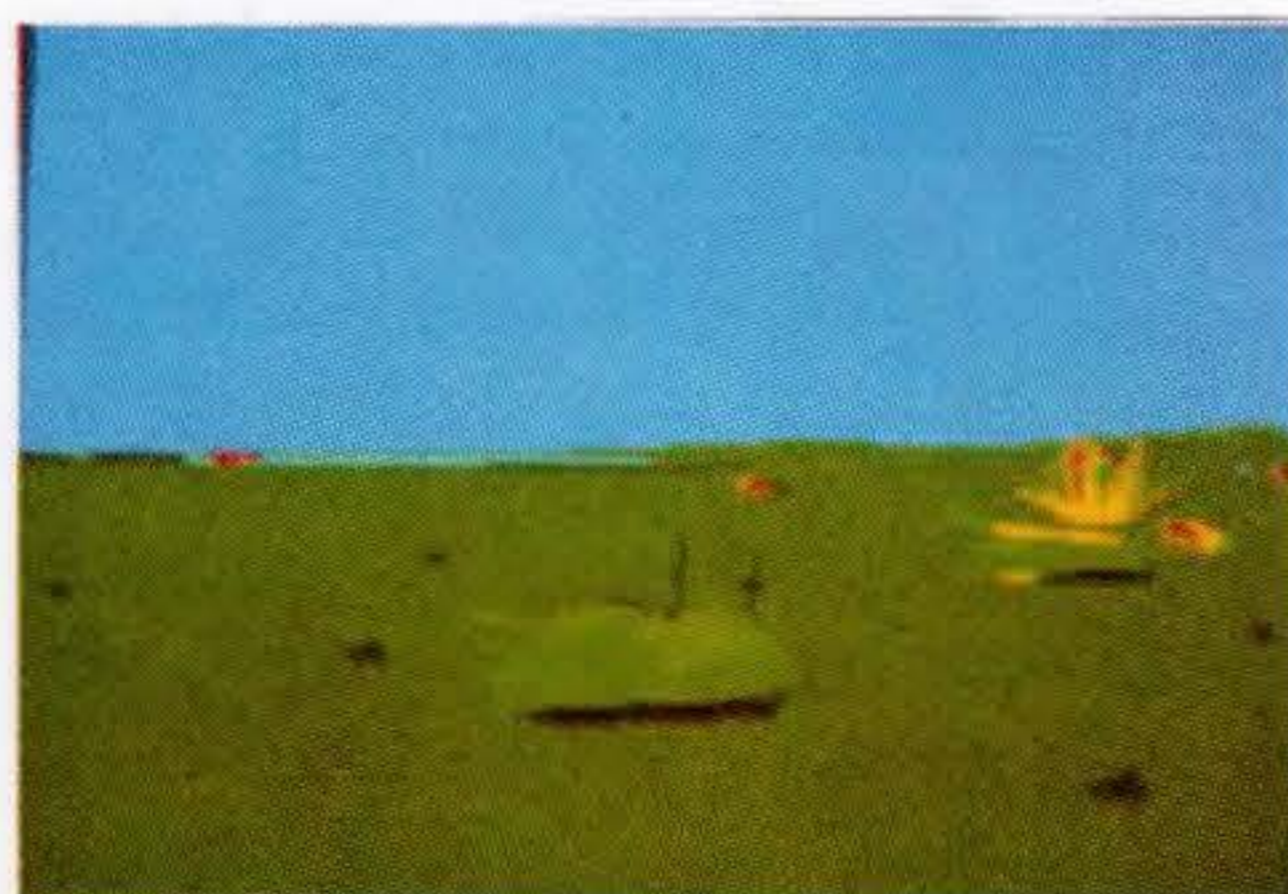
Vi lasciamo in questa posizione delicata... rivolgetevi poi al Q.G. per la distribuzione delle decorazioni!

E.F.

Tipo........	*.....Sim. Comb. Carri*
Interesse	*18*
Animazione	★★★★
Grafica	★★★★
Suono	★★

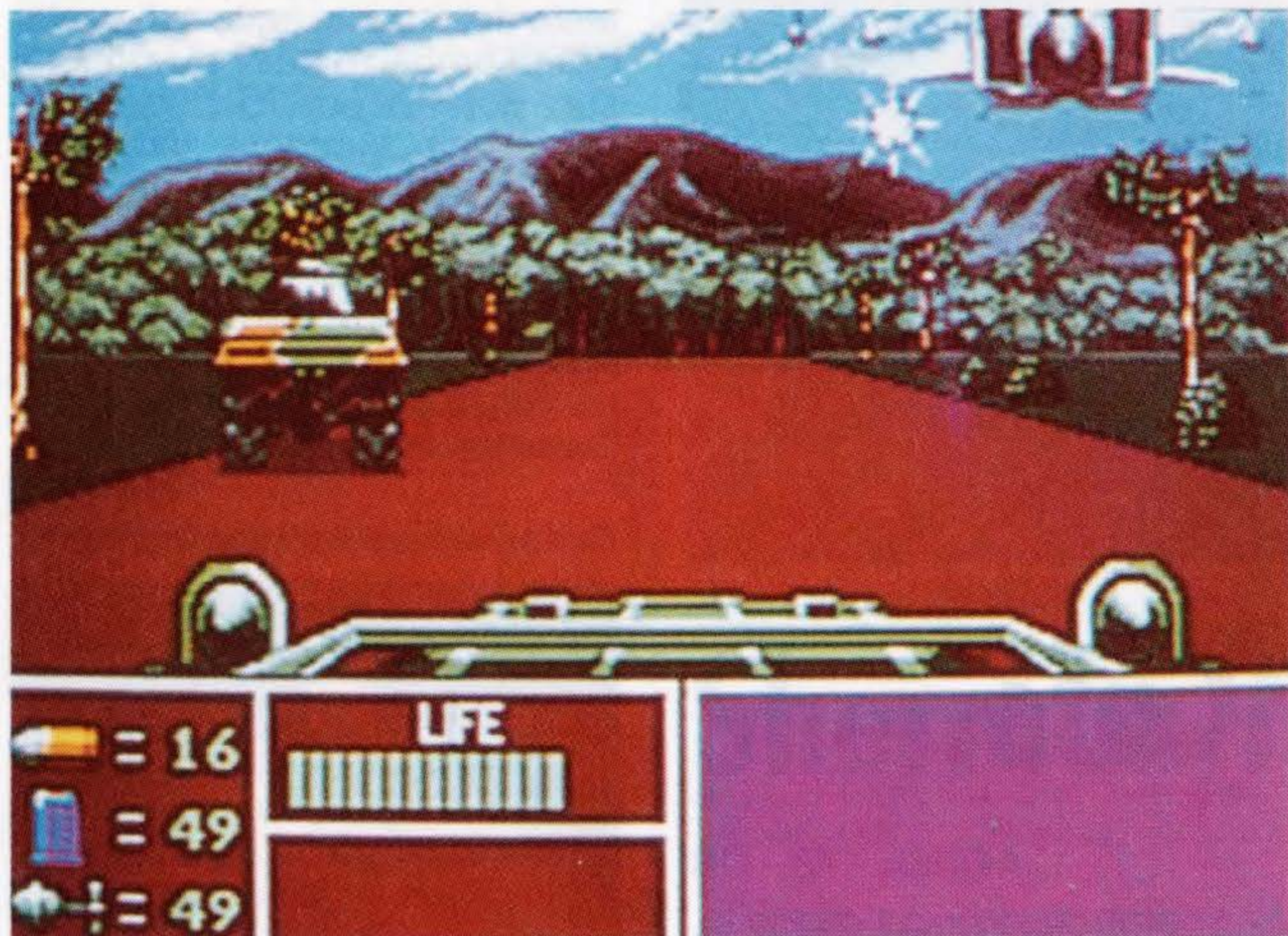
Confronto M1 Tank Platoon/ Abrams Battle Tank (EGA)

Alla base, i due soft sono praticamente simili (scene, ricchezza delle vedute, missioni, ecc.). Il fatto di controllare parecchi carri porta in vantaggio M1 Tank Platoon. Stessa cosa per la qualità grafica della carta e dello zoom, per la visione 3D ed il tiro dei bersagli aerei, come la salvaguardia dell'esperienza della vostra equipe. Il solo atout in favore di Abrams B T è l'identificazione dei bersagli avvistati, assente nella battaglia Microprose. *C.T.*

...e della cabina di pilotaggio

Il campo di battaglia nel suo insieme

In pieno combattimento

Operation Thunderbolt

La cattura di ostaggi obbliga Roy, il super-soldato di Operation Wolf, a riprendere le armi. Questa volta, non è solo, Hardy è con lui!

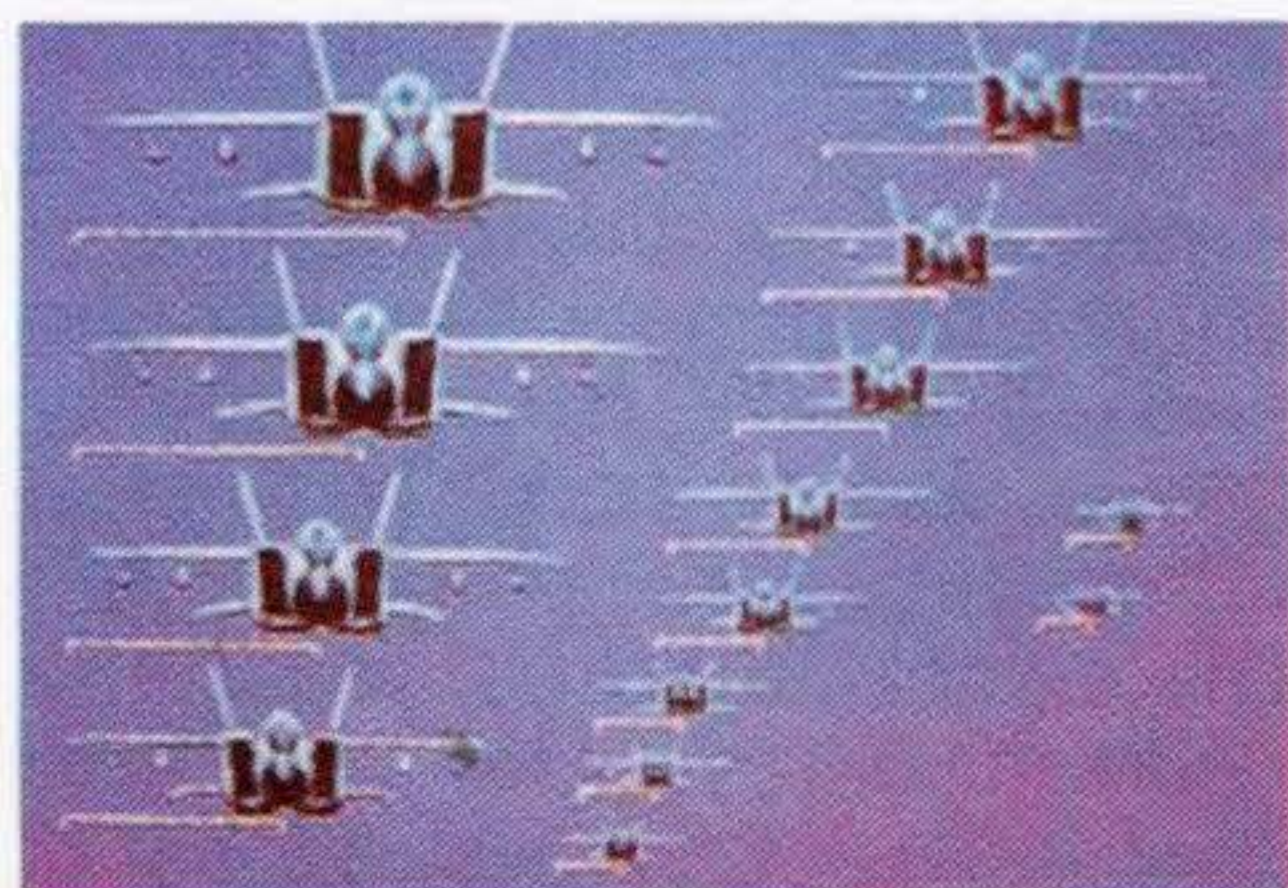
AMIGA - ATARI ST

Sequenza in 3D su Amiga

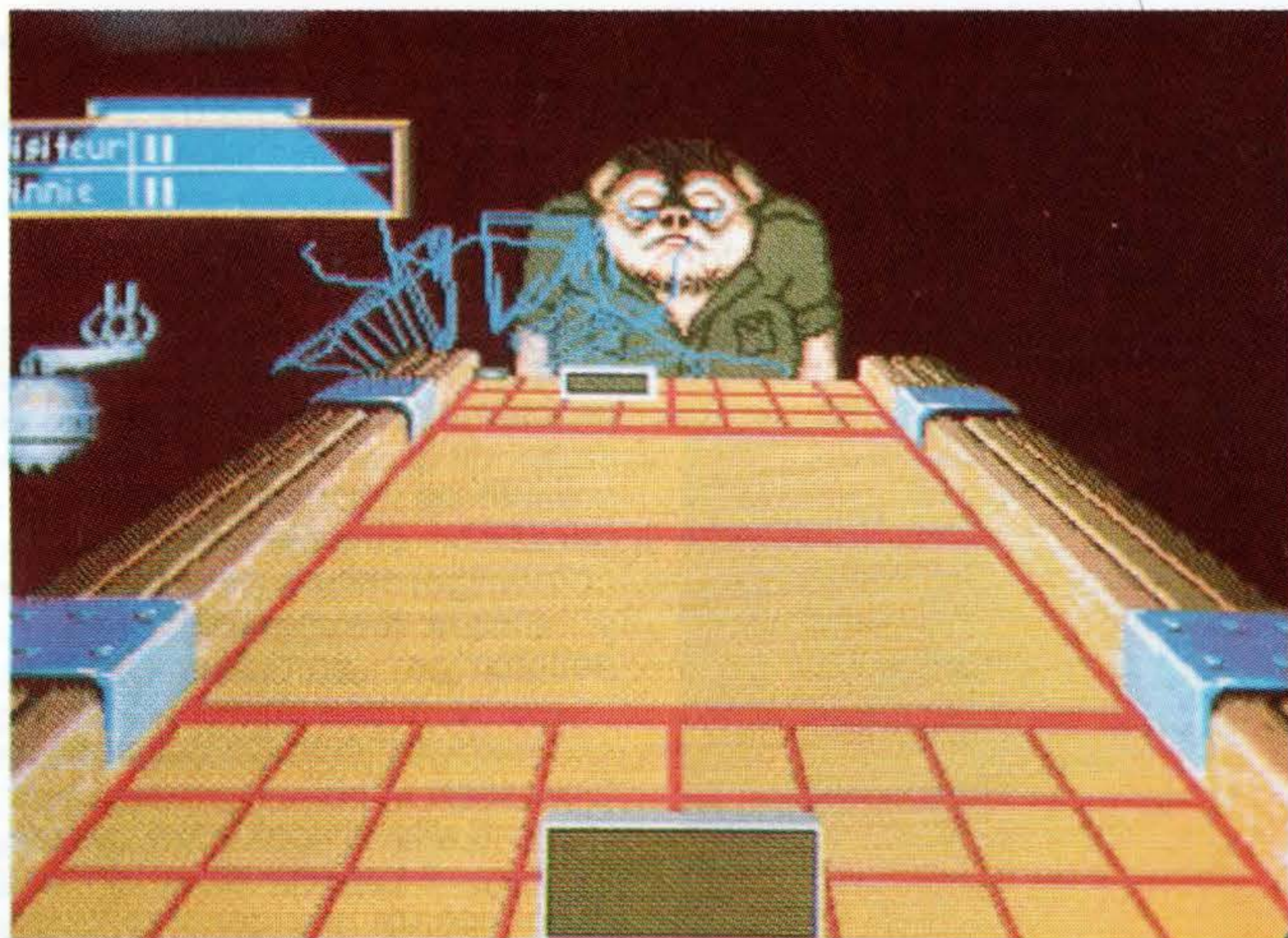
Ocean

Dopo il successo commerciale di Operation Wolf, Ocean tenta la fortuna con la versione del gioco d'arcade Operation Thunderbolt. Lo scenario di quest'ultimo riprende il tema di Operation Wolf: la cattura degli ostaggi. Il 4 febbraio 1988, un DC-10 in partenza per Boston lascia Parigi alle 19.30. Dei terroristi del Medio-Oriente sono a bordo e prendono in ostaggio passeggeri ed equipaggio. Essi esigono la liberazione di ventitrè dei loro, prigionieri in un carcere occidentale. Accordano dieci ore alle autorità interessate per ottemperare, dopo di che uccideranno gli ostaggi uno ad uno! I migliori specialisti antiterrorismo sono sulla breccia. Gli uomini dell'American Delta Force, del GS-69 ovest-tedesco e del SAS britannico (hanno dimenticato il GIGN!) sono pronti ad intervenire fin dall'atterraggio del DC-10. Ecco, l'eco radar dell'aereo sequestrato scompare a Calvia, sul continente africano. Il presidente degli Stati Uniti domanda al generale Kadam, capo di stato di Calvia, di liberare gli ostaggi e di consegnare i terroristi, al che il generale Kadam smentisce categoricamente che esista una qualsiasi relazione fra il suo paese ed i terroristi. Egli minaccia poi di dichiarare guerra a chiunque tenterà d'invadere il suo paese. Dibattuto fra il rifiuto di negoziare con i terroristi ed il timore di provocare una crisi in Medio - Oriente, il presidente non ha più che una soluzione. Decide di far appello alla CIA per tentare di risolvere lo spinoso problema posto da Kadam. Il capo della CIA suggerisce al presidente d'organizzare un'operazione clandestina che non coinvolgerebbe gli interessi americani. Il supersoldato interpellato per compiere questa missione impossibile non è uno sconosciuto: si tratta dell'eroe di Operation Wolf!

Davanti alla difficoltà del compito, Roy, il supersoldato, decide di convocare uno dei suoi fedeli compagni del Viet-nam, Hardy, che accetta d'essere al suo fianco per condurre a termine l'operazione Thunderbolt. Questa sceneggiatura della versione arcade è fedelmente ripresa nella versione micro. Il sistema di gioco è identico a quello di Operation Wolf, ma con qualcosa in più: la possibilità di giocare a due simultaneamente. Con l'aiuto dei loro joystick, i giocatori sparano su tutto ciò che si muove (ad eccezione degli ostaggi). Gli otto livelli che costituiscono il gioco hanno posto non pochi problemi ai programmatori sulla versione arcade. D'altronde, essi ammettono coraggiosamente di non aver incontrato alcun problema per le sequenze in 2D con scrolling orizzontale. si disperavano invece sulle sequenze in 3D, la cui animazione non è abbastanza fluida per il loro gusto. Questo soft dovrebbe già essere disponibile in tutti i formati per quando leggerete queste righe.

A.C.

Taglia degli sprite su ST

Uno sbirro di Kadam (ST)

Non fidatevi di queste vedette!

Semplici regole per una sfida accanita

Shufflepuck Cafe

AMIGA

Shufflepuck Cafe dimostra che la ricetta d'un buon gioco non è molto complicata: prendete un principio semplice, guarnite di personaggi di fantascienza, insaporite abbondantemente di colori e di grafica, mescolate e spolverate con un pizzico di humor. Aggiungete opzioni senza lesinare e fate cuocere su Atari o su Amiga. Da consumarsi ben caldo.

Broderbund. Realizzato da Christofer Gross; musica e grafica supplementare: Gene Portwood e Lauren Elliott. Infogrames.

Broderbund è un celebre editore americano, al quale si devono dei capolavori come Lode Runner, Spelunker, Karateka, Whistler Brothers e tanti altri. In questi ultimi anni, questo editore si era fatto abbastanza discreto e sembrava ignorare i 16 bit. Non si videro che due programmi approdare su ST: l'eccellente Typhoon Thompson e una deludente conversione di Karateka. Adesso però, Broderbund sembra finalmente deciso a sviluppare numerosi programmi su 16 bit e, se saranno riusciti come Shufflepuck Cafe, passeremo dei piacevoli momenti alle nostre tastiere. Shufflepuck Cafe è il nome d'una bisca che si trova su un lontano pianeta. In questa sala fumosa, il gioco favorito dagli strani avventori è la piastrella siderale. Il principio di questo gioco è molto semplice: due giocatori, messi alle estremità d'un tavolo, devono lanciare una piastrella nella porta dell'avversario. Si tira con una paletta (com'è originale!) di cui è possibile modificare la taglia. Secondo che voi premiate o no il tasto del mouse, agite sulla velocità di rimbalzo della piastrella o sulla potenza del tiro. L'una favorisce una strategia difensiva, mentre l'altra permette un gioco più offensivo. In tutti i casi comunque potete modificare per vostra utilità i parametri della paletta, anche nel corso della partita. In più, vi è anche possibile complicare il gioco piazzando un ostacolo sul tavolo. Potete scegliere fra nove avversari diversi, che vanno da un robot, raccomandato per l'allenamento, fino ad un campione locale, che faticherete non poco a battere. Fra tutti gli avversari, si scoprono gustosi ritratti di extraterrestri, usciti direttamente dallo spazio, in Guerre Stellari. Ciascuno di essi ha i propri tic, e uno stile di gioco particolare. Uno dei più divertenti assomiglia ad una lucertola e beve una coppa di champagne ogni volta che segna un punto. Molto efficace all'inizio della partita, il suo gioco perde di precisione dopo un certo numero di bicchieri, permettendovi di ricuperare il vostro ritardo. Potreste forse essere tentati dallo charme della principessa Bejin, ma vi converrà esercitarvi seriamente prima di affrontarla, perché essa ha uno stile di gioco particolarmente astuto. Shufflepuck Cafe è un programma molto divertente, che beneficia d'una eccellente realizzazione. La grafica è molto riuscita, con gradevoli tocchi di

Scegliete il vostro avversario...

Risposte molto prevedibili

Giovane dai sistemi imprevedibili

Brontolone, ma non imbattibile

humor e l'animazione è molto precisa. Ci si può giusto dispiacere che non sia possibile giocare a due. Un gioco diverso dagli altri.

M.B.

Tipo	*Azione*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Versione ST

Questa versione è identica alla precedente; un programma molto ludico che vi regalerà dei piacevoli momenti.

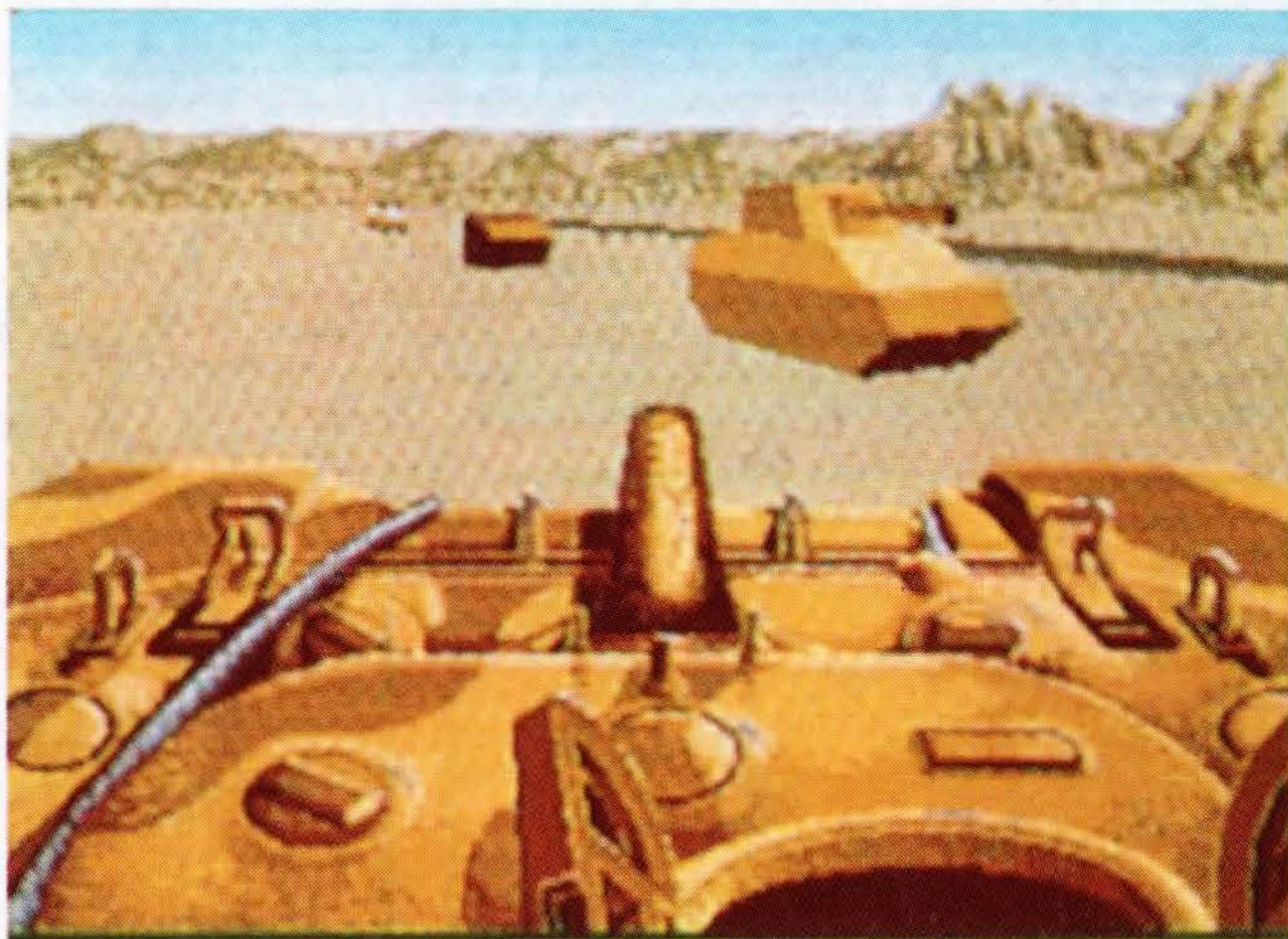
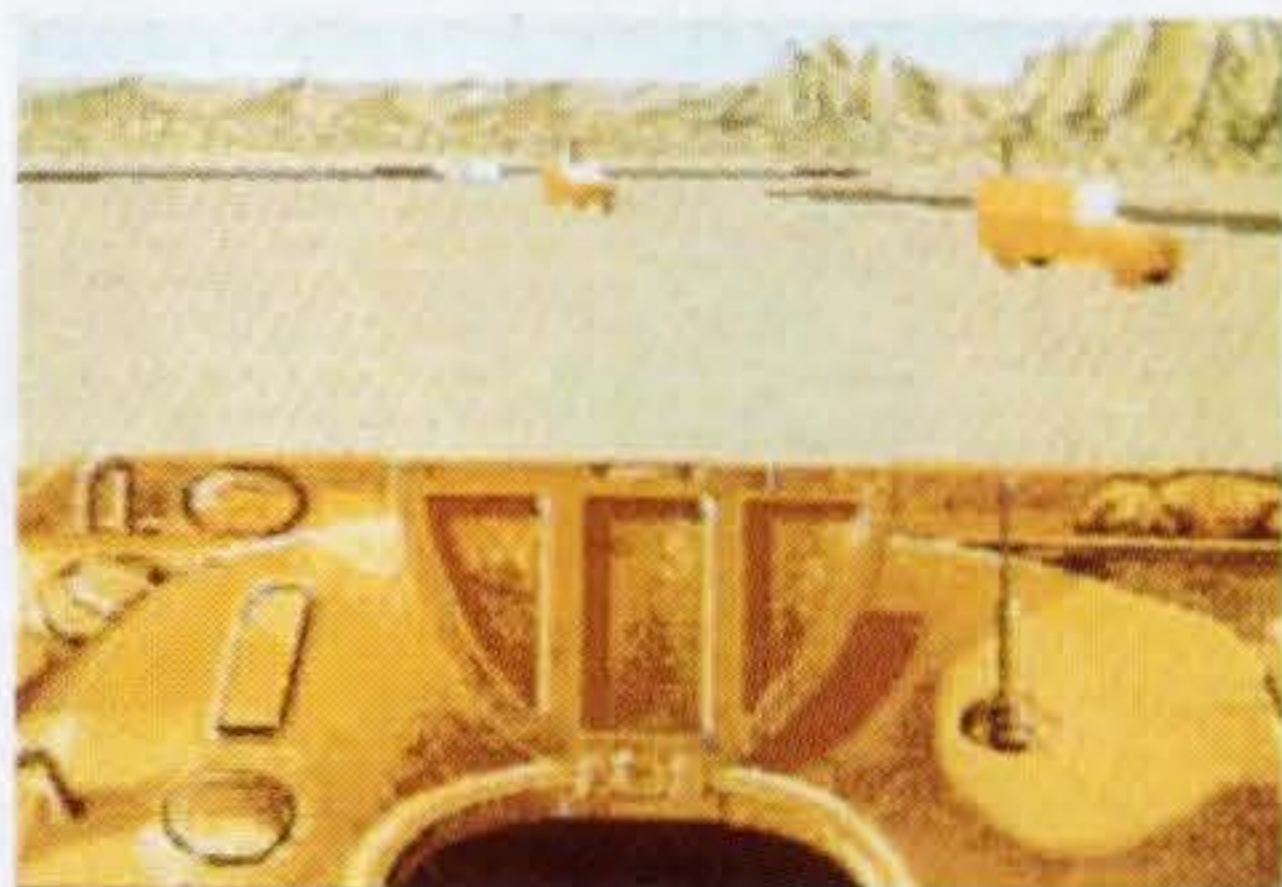
C.T.

Tipo	*Arcade*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Nota

Bronderbund è decisamente uno degli editori più sorprendenti che ci siano. In effetti, malgrado la grande malinconia che sembra regnare fra i creatori di giochi (quasi tutti a corto d'idee), gli autori riescono a trasformare un gioco molto semplice in un vero capolavoro su micro-computer. Un superbo programma, pieno di humor.

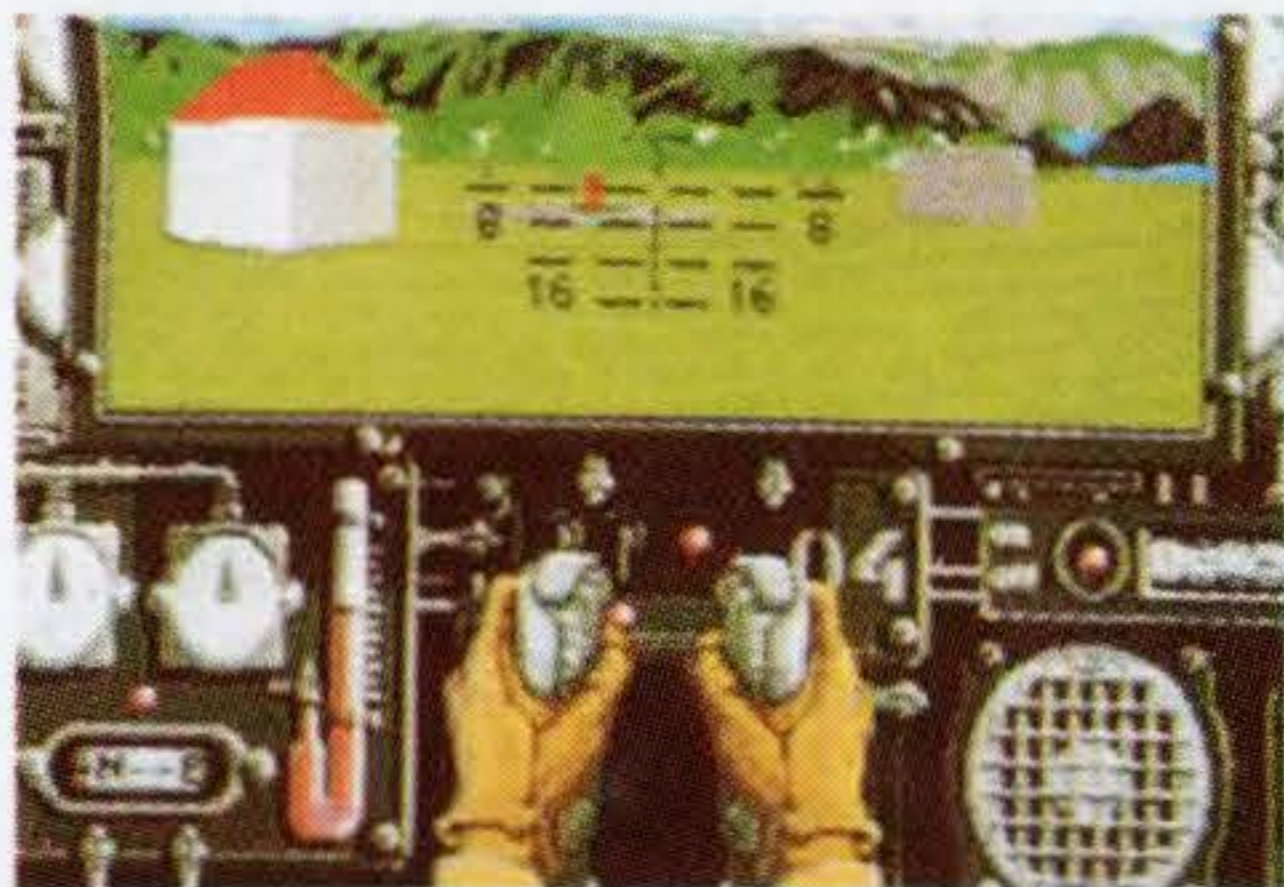
E.F.

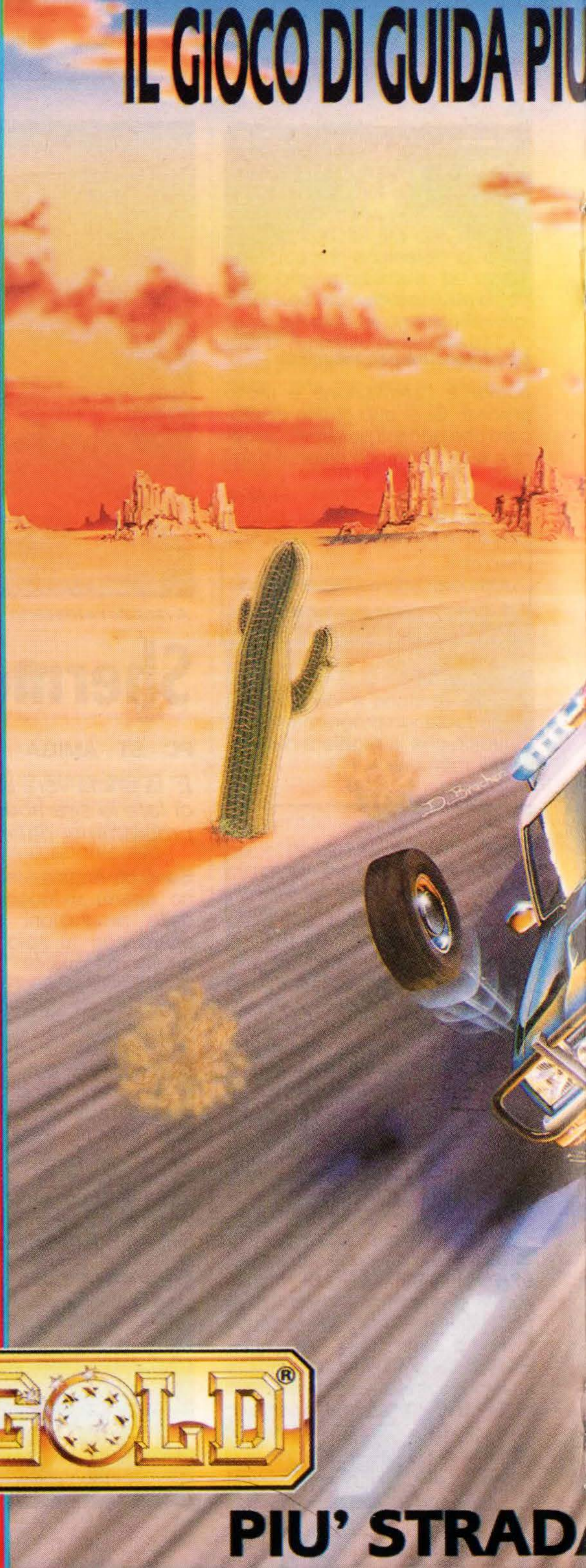
Le jeep di ronda

Avanzate nel deserto

Sherman M4

PC - ST - AMIGA

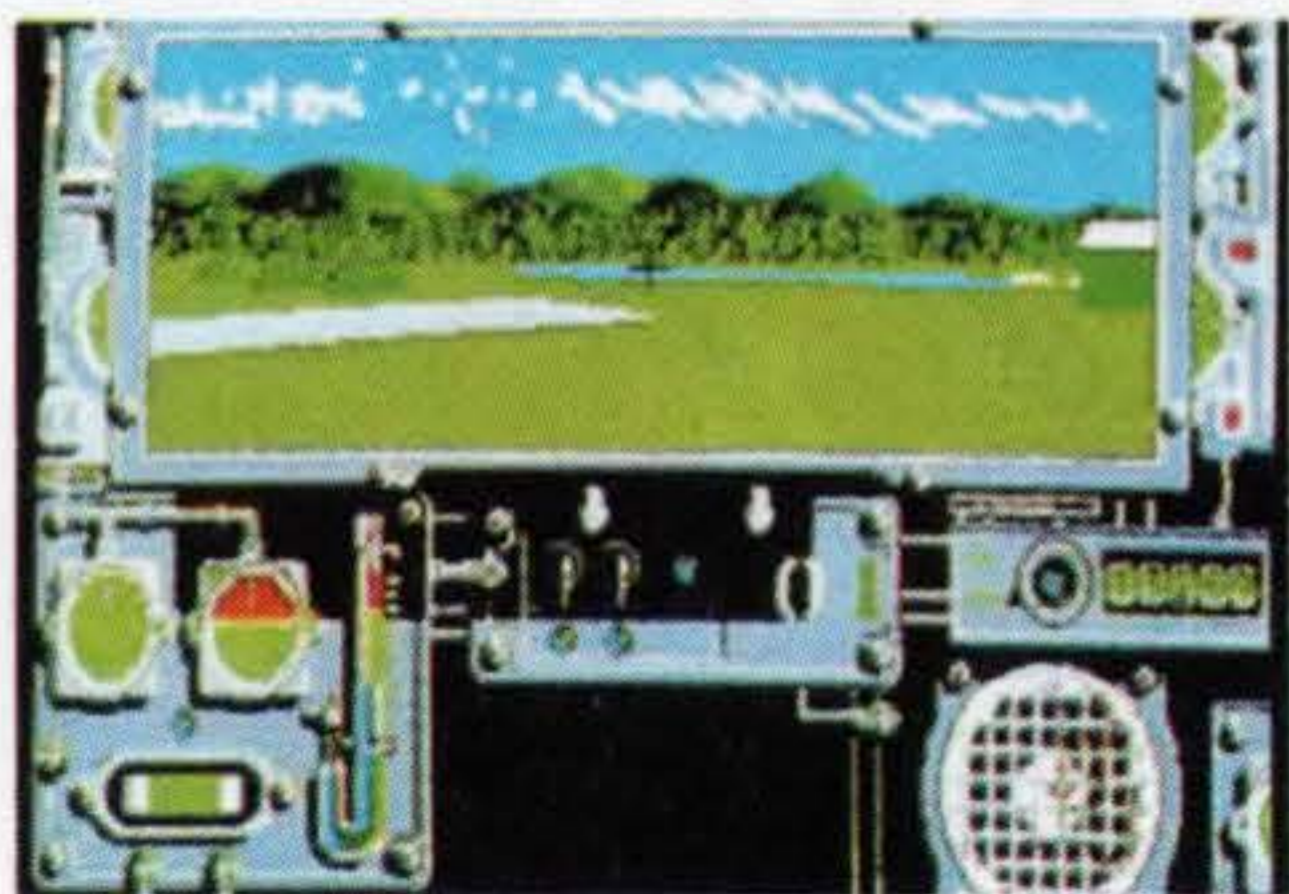
E' la prima vera simulazione francese di tank. Loriciel spera di fare lo sgambetto agli anglosassoni con questo programma, dal sorprendente realismo.

Sono gli Anglosassoni che hanno aperto il fuoco nel campo delle simulazioni di tank. Lo sparo non fu solo nutrito, ma anche di qualità. Basta dare un'occhiata a prodotti come Abrams Battle Tank di Electronic Art, Microprose Tank Simulation o ancora Conqueror, per essere convinti. Voi potete lasciar da parte i primi signori, gli anglosassoni, la replica francese sta per esplodere. Questa contesa sorprende gli appassionati del genere (almeno lo speriamo). Si tratta di Sherman M4, la simulazione di carri armati firmata Loriciel. Il prodotto si caratterizza per il realismo molto spinto dei differenti scenari proposti. Sherman M4 vi colloca ai comandi d'un tank durante la Seconda Guerra Mondiale. Tre tipi di combattimento sono proposti. L'attacco è illustrato dalla storia dello sbarco al nord. La difesa è il tema dello scenario delle Ardenne con l'ultimo assalto dei carri armati nazisti. La combinazione delle due tattiche (attacco/difesa) è praticabile nella parte del deserto con impellenti problemi di approvvigionamento. Ogni battaglia raggruppa cinque missioni che possono essere conseguenti o venir espletate in modo indipendente. All'inizio d'una missione, vi sono date informazioni sulle caratteristiche dei carri presenti. Sono anche disponibili delle opzioni parametrabili. Per esempio, potete diminuire o accrescere il livello di realismo, secondo che desideriate utilizzarlo come gioco d'azione o di simulazione/strategia. Parecchi veicoli sono sotto il vostro controllo. Nello scenario dello sbarco, voi dirige-

Scene superbe

IL GIOCO DI GUIDA PIU

Disponibile per:
C64 c/d
AMSTRAD c/d
ATARI ST
AMIGA

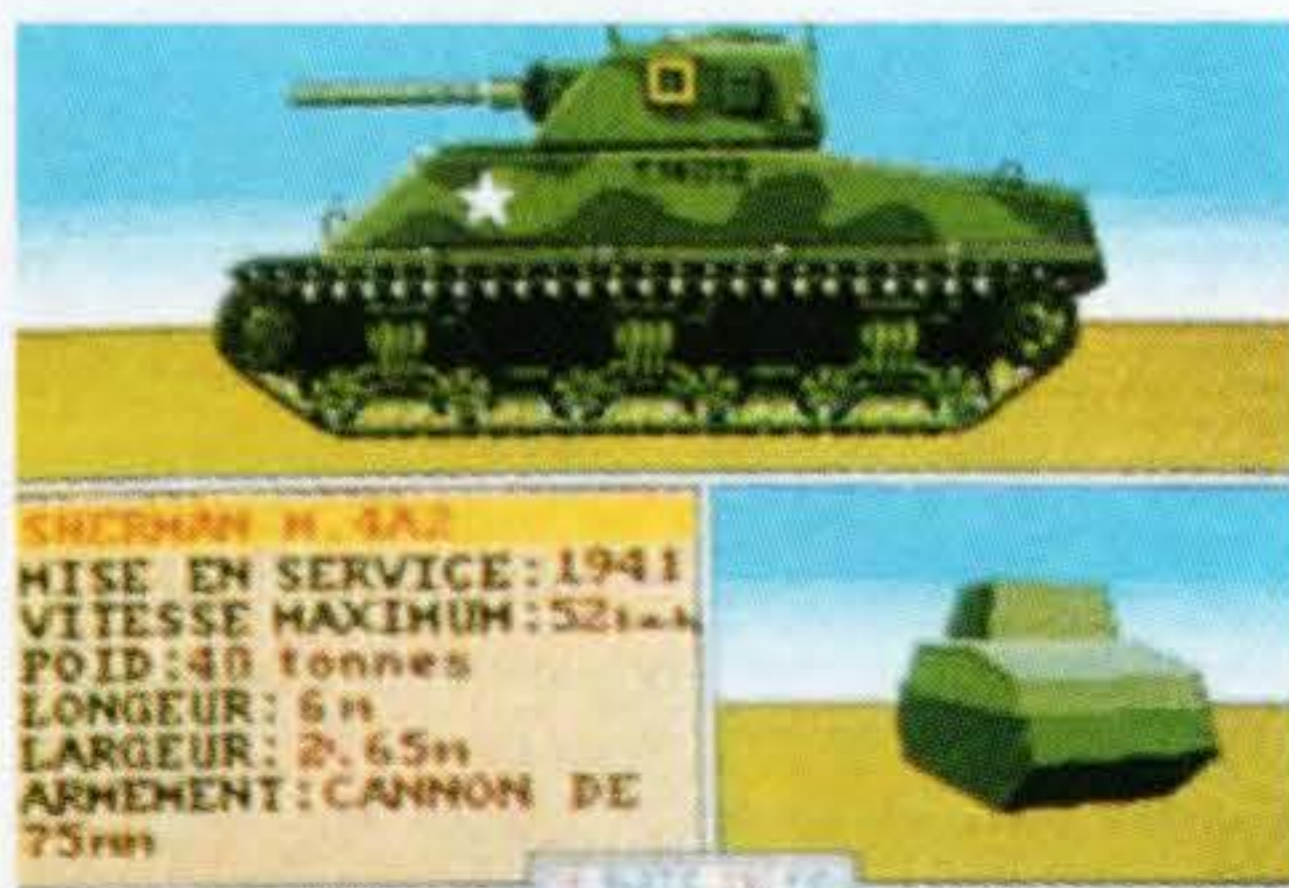
U.S. GOLD®

LEADER
DISTRIBUZIONE

PIU' STRADA

In stato d'allarme!

te quattro tank e lo stesso numero di jeep, che servono come veicoli da ricognizione. Il tank si sposta in modo "intelligente"; evita gli ostacoli e attacca i nemici che incontra sulla sua strada. Inoltre, utilizza al meglio le possibilità che offre il territorio (strade, ponti, ecc.). Il giocatore può passare bruscamente da un tank all'altro. Può anche assistere passivamente, dall'interno del cockpit, alle evoluzioni di un tank che esegue un ordine. I tank nemici beneficiano, inoltre, di una "intelligenza" propria che ne fa degli avversari temibili in grado di mettervi in difficoltà in ogni momento.
Essi possono affrontarvi, difendere un ponte altamente strategico, distruggerlo se necessario (per ostacolare la vostra avanzata), sorvegliare una zona. Propongono quindi delle sfide strategiche assai interessanti.
Graficamente, il gioco sorprende gradevolmente con questo melange di sprite e di grafica vettoriale a superfici piene. La fluidità dell'animazione è molto riuscita anche nella versione per PC e compatibili.
Per rendere massima la giocabilità, è necessario l'intervento del joystick, viceversa, si perde parte del realismo. Di questa bella simulazione, sono state approntate le versioni su PC, Atari ST e Amiga.

C.T.

Studiatevi bene le sue caratteristiche

Shinobi

AMIGA

Versione attesa da lunga data, Shinobi non mantiene le promesse: la realizzazione è veramente mediocre. Per fortuna c'è l'azione!

Virgin Games.
Chi non conosce questo eccellente gioco arcade di Sega, dello stesso filone di Rolling Thunder? Il programmatore Fil doveva realizzare la conversione di questo gioco, ma purtroppo questa società chiuse i battenti senza aver avuto il tempo di pubblicarla. Ci si chiedeva chi sarebbe riuscito a portare a termine questo progetto, quando, qualche mese dopo, Virgin annunciava la ripresa, da parte sua, di questa licenza. Una versione di Shinobi, realizzata dall'editore al quale dobbiamo il superbo Silkworm, e dalle premesse tutto sembrava promettere bene... ma a volte anche dalle società più affermate si hanno delle sorprese!
Ecco la trama del soft: un esperto in arti marziali, iniziato alle tecniche di combattimento di ninja, decide di finirla con parecchie gang, specializzate nel traffico più sporco che l'uomo possa immaginare: la tratta dei bambini. Affronterete numerosi avversari, che abbatterete con un calcio ben assestato, oppure con un colpo dei micidiali shuriken. Alla maniera di Rolling Thunder, passate a volontà da un piano all'altro alla ricerca dei nemici. Ogni bambino liberato vi permette, naturalmente, di migliorare il vostro arsenale e, una volta che sono tutti liberi, potete passare al settore successico.
Alla fine del livello affrontate il capo della banda in persona, che dovrete colpire a più riprese nel suo punto debole. Prima di passare al livello successivo,

Bisogna liberare i bambini

Su uno sfondo di Marilyn, il ninja si aggira per la città

Un ninja attacca, rischiate grosso

avete accesso ad un quadro di bonus. In questa scena, rappresentata in 3D, voi dovete impedire a dei ninja di arrivare fino a voi, prendendo bene la mira col vostro shuriken.
Dopo la superba versione della console Sega, ci si aspettava molto da questo adattamento, ma siamo rimasti un tantino delusi. Fortunatamente l'azione resta avvincente, ma con un gioco arcade tanto riuscito, era difficile il contrario. La realizzazione grafica, invece, non è il massimo, visto che Amiga è in assoluto il miglior home computer grafico. Gli sprite sono di buona taglia, ma sono mal disegnati e l'eroe ha più l'aria di un maldestro pasticcione che di un ninja. In più, i colori non sono del tutto azzeccati come gusto. Quanto all'animazione, è discreta, ma non apocalittica. Un gran gioco arcade come Shinobi avrebbe meritato un trattamento migliore. Solo l'azione è sufficientemente avvincente per farci dimenticare la povertà di questa realizzazione, chi vuole la qualità grafica , storcerà il naso.

Mad Max

Tipo	*Azione*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

I banditi fanno rotolare la cassa

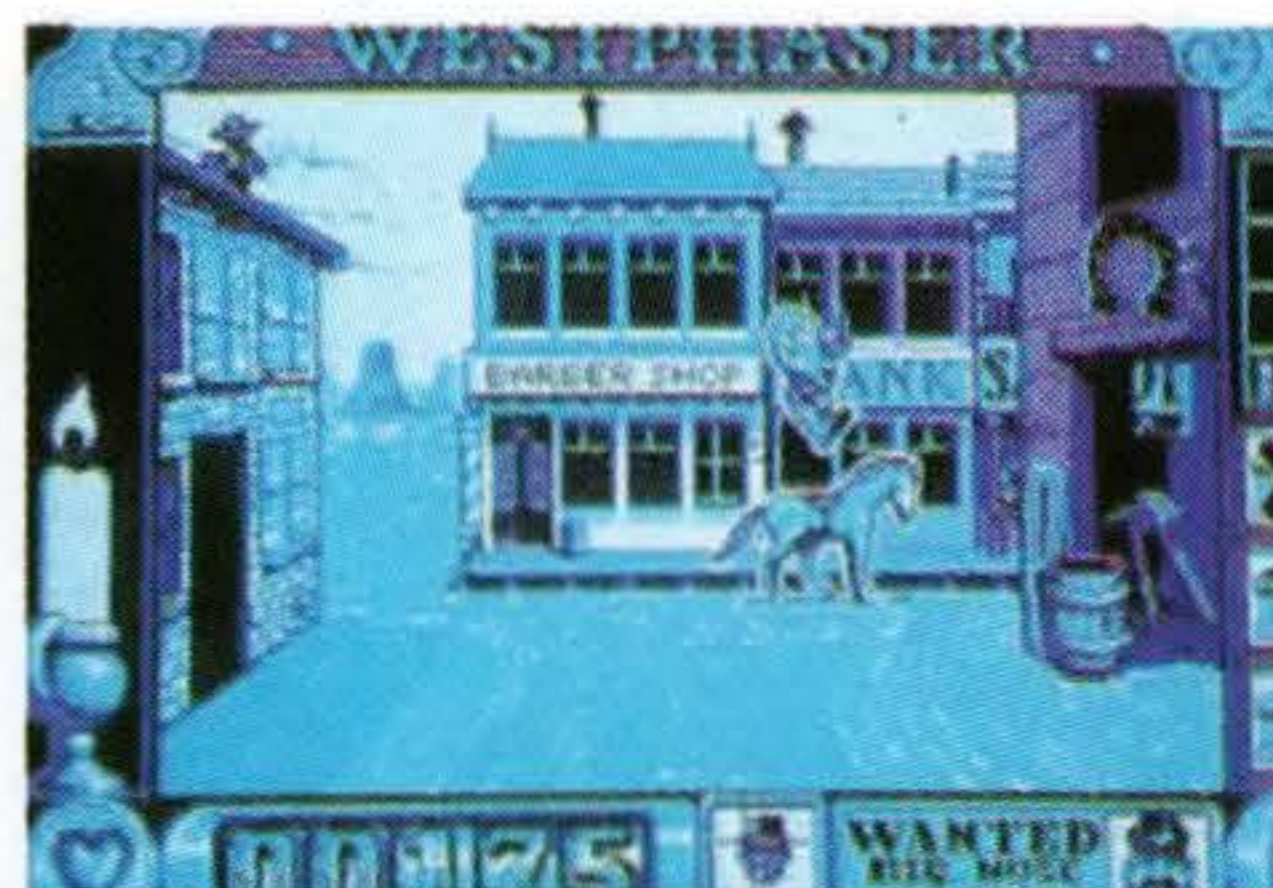
West Phaser, una cavalcata nel west all'inseguimento dei banditi

West Phaser

PC CGA, EGA

In questo soft rivestirete i panni di un esperto cacciatore di taglie del Far West il quale, armato della fedele pistola light phaser, non si concede un attimo di tregua nel dare la caccia ai desperados che infestano la zona terrorizzando la popolazione.

Loriciel. Programmazione: V. Baillet e P. Richez; grafica: M. de Flores, I. Gaidonov, R. Martens e P. Tesson, musica: M.W.
L'avventura è cominciata alla rentree '88 con l'uscita della Light Phaser, la pistola della Actionware, che sgominava i gangster di Capone con tutto il dinamico realismo di uno 007 ultramoderno e che aiutava anche noi, poveri mortali, a sentirci dei grandi agenti segreti con licenza di uccidere. Loriciels, non paga del successo ottenuto, rilancia oggi, con successo, la sfida destinata soprattutto ai migliori grilletti del "micro"... e, naturalmente stiamo parlando proprio di voi... Se appartenete a questa categoria e siete particolarmente coraggiosi, West Phaser vi nomina cacciatori esperti e vi porta nel West dove, come ben sapete, quando va abbastanza bene, vige la legge del giudice Colt, e vi pone di fronte ai più grandi desperados dell'epoca che prima sparano e dopo, forse, vi chiedono chi siete.
La nuova pistola-phaser di Loriciel apre anche il fuoco sul celebre Capone (Amiga) e si utilizza in un nuovo soft di sparo a gogo. Numerosi altri soft di "sparo senza tregua", sono previsti in seguito per l'utilizzo di questa pistola-phaser che ravviva notevolmente l'interesse per questo genere di games, peraltro già molto apprezzati dagli smanettoni del "massacro senza un attimo di respiro".
Presentata in una confezione

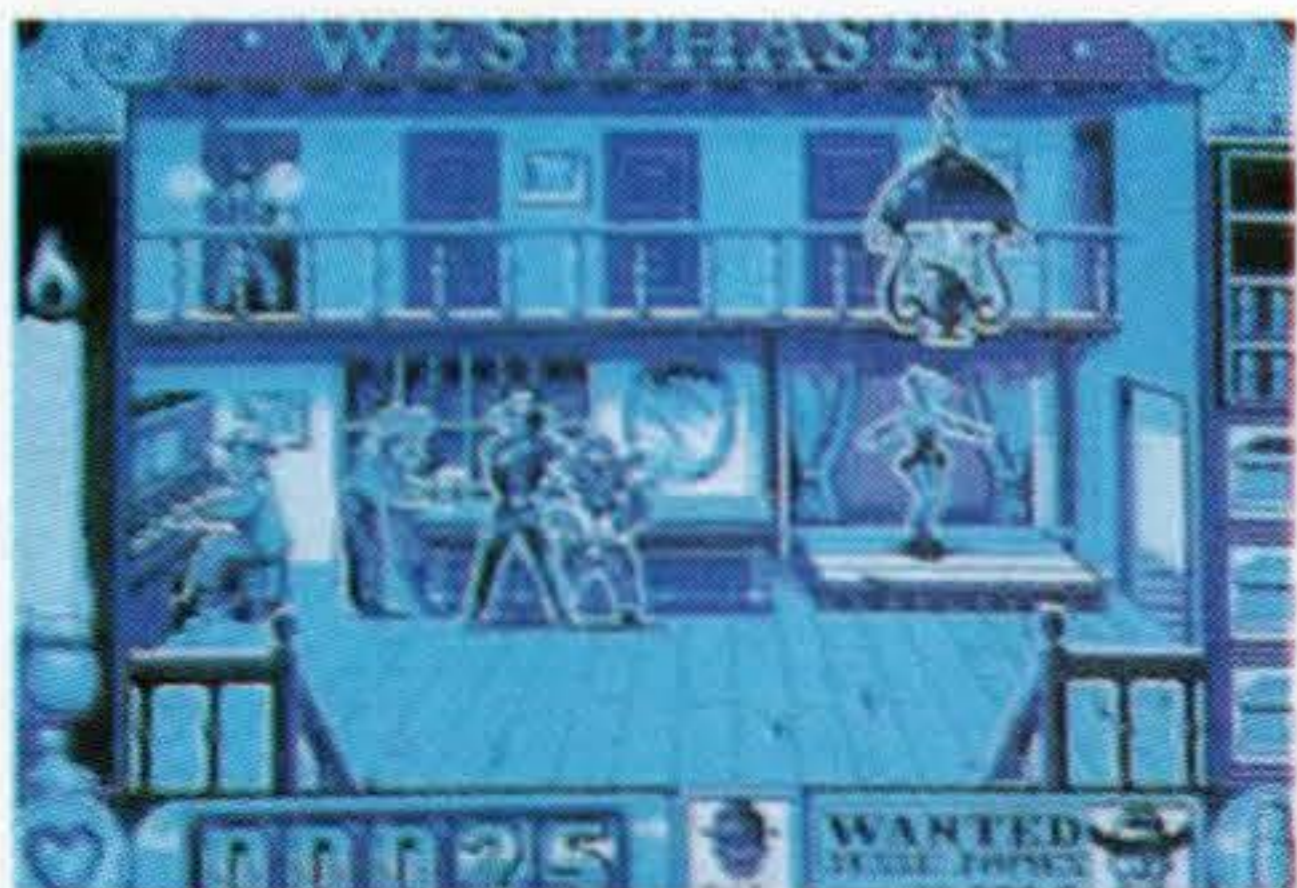
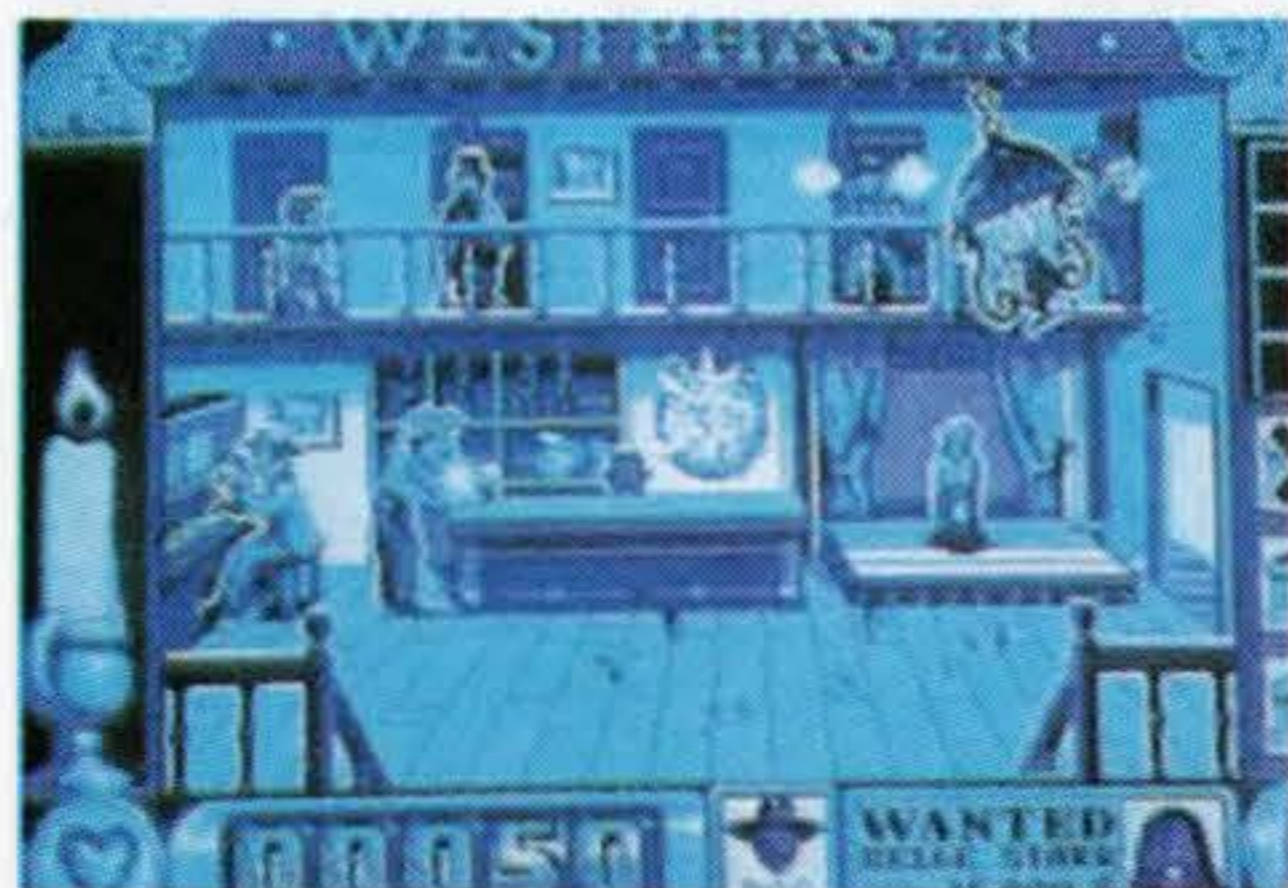
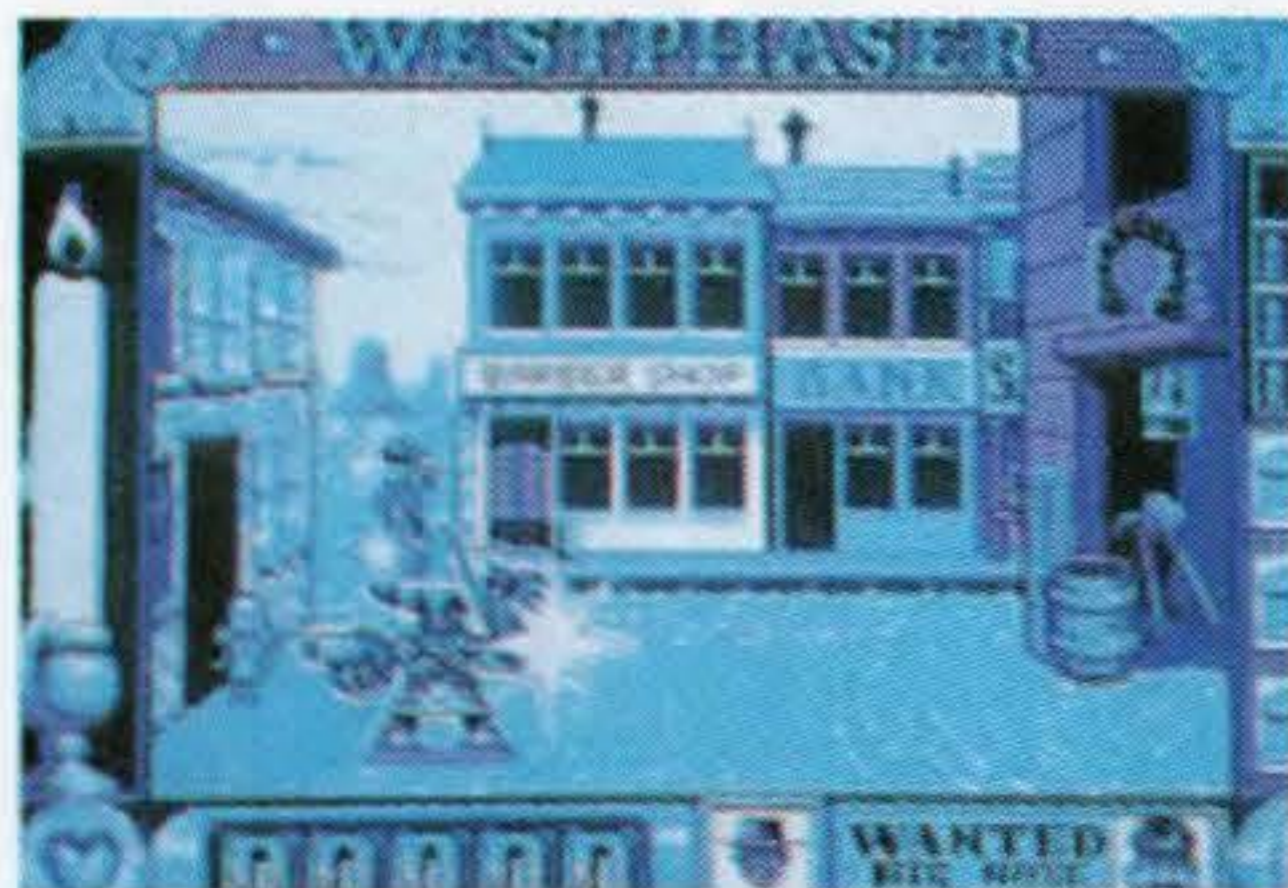
Un gangster ha svaligiato la banca

sontuosa in cui troneggia la vostra nuova e micidiale arma: il phaser di Loriciel è un clone della sei colpi tradizionale. Collegate la periferica alla presa RS 232 del vostro PC, verificate che l'apparecchio sia a posto e avanti, senza perdere altro tempo, con l'avventura che si presenta di non facile soluzione.
West phaser vi conduce su tutti i territori americani dove operano una dozzina di pericolosi banditi seminando il terrore. Inoltre, potrete anche riempirvi un po' le tasche: il manifesto Wanted di uno di loro vi autorizza a catturare il fuorilegge "vivo o morto", quindi non correte rischi inutili ma mirate al posto giusto (possibilimente un bel foro in mezzo agli occhi). Cavalcando sulla mappa del territorio, raggiungete il luogo dove il destino vuole avvenga il vostro primo scontro. Le schermate che vi si presentano in questa fase sono statiche, ma molto ben disegnate. Un saloon, l'interno di una miniera d'oro o la piazza della città faranno da sfondo alle vostre ricerche e da teatro alle vostre imprese. La scena è curata, molto vicina a un disegno BD stile Lucky Luke. Tutto è calmo, anche troppo in questo saloon del Colorado quando all'improvviso... (sembrava strano che potesse durare!!!) uno dei giocatori di poker si alza rovesciando la sedia e di punto in bianco vi affronta... La lotta sarà a questo punto incandescente.
Gli avversari sbucano da tutti gli angoli del locale. Alcuni appaiono da dietro una porta, altri sorgono proprio davanti a voi come se venissero dal nulla, altri ancora attraversano la sala a capriole prima di immobilizzarsi per sparare all'impazzata facendovi svolazzare, se non sarete più

L'ultimo malvivente da abbattere

che rapidi, a fare compagnia agli "angioletti". L'azione degli avversari è senza dubbio più appassionante che in Capone. Infatti, essi appaiono più o meno lontani da voi, alcuni piccolissimi in fondo allo schermo, altri mostruosi in primo piano, bersagli facili ma che fanno ugualmente sussultare!
Questo potrebbe crearvi notevoli problemi ma non preoccupatevi più di tanto: il phaser, quando è ben calibrato, è di una notevole precisione e le vostre chance di uscirne vivo aumentano. Certo, le vostre munizioni sono contate ma per dei tiratori come voi non sarà un grosso problema, comunque, se riuscite ad individuare i ladruncoli che si nascondono fra le colonne del saloon, raccoglierete dell'oro, dell'energia o nuovi proiettili che vi saranno molto utili.
L'animazione di tutte le scene in cui dovete combattere sono molto ben riuscite. L'azione è veloce (anche su un PC XT), ma nonostante questo, non si notano mai salti d'immagine o spostamenti di sprite a scatti, cosa a cui abbiamo assistito, non poche volte, anche in ottimi soft di questo genere su PC. Altro punto di interesse per gli amanti dello sparo è l'originalità e la varietà dei personaggi, veramente notevole per questo tipo di soft.
Naturalmente, fra i gangster che dovete eliminare, affluiscono nel locale anche persone oneste, perciò state bene attenti a chi colpite: esse devono essere risparmiate, così come la danzatrice che si spoglia al primo colpo di fuoco... uhaoo!!!.
Assisterete nel corso di questo game, ad azioni di una rara vitalità. Aggiungete a questo il realismo del tiro phaser, l'angoscia creata dalla mancanza di munizioni, mentre davanti a voi gli avversari sono tanti, e l'apparizione finale del bandito che ricercate... c'è di che garantire palpitazioni e sudori freddi, ma anche di impinguare il conto in banca!
Senza il supporto della pistola West phaser, questo soft sarebbe comunque già un buon gioco di tiro al bersaglio, ma, naturalmente, con la pistola in mano, conquista senza problemi l'ambito rango di "the best" della fucilata, alla stregua di Capone. Quest'ultimo soft è d'altronde distribuito nuovamente su Amiga e prevede l'utilizzo della vostra nuova pistola phaser. Non serve riprensentare la storia di questo hit già stranoto. Con la pistola di Loriciel, la giocabilità del programma è esemplare, anche se dispiace che sia impossibile combattere a due sullo stesso schermo. Attendiamo infine l'uscita di Crazy Shot (per tutte le macchine), un programma che vi invita a tutti gli stand di tiro a segno di un lunapark e di Pow su Amiga. Sperando che i numerosi programmi previsti da Loriciel arrivino presto... Buona caccia!

C.T.

Tipo	*Tiro al bersaglio*
Interesse	*17*
Animazione	★★★★★
Grafica	★★★★
Suono	★★★

Bagarre nel saloon

La spogliarellista non è da colpire

Mirate al meticcio, non alla bambina!

Curate le luci per ottenere i migliori risultati

ZZ Miximage

Un digitalizzatore d'immagini non è super, se si limita a produrre immagini in sedici toni. Vi infuriate perché il vostro computer ne può offrire molti di più?! Ricorrete a ZZ Miximage che effettua l'operazione in maniera molto semplice, divertendovi!

Questo programma è un complemento software al digitalizzatore Vidi ST di prossima presentazione, ma funziona anche con tutti i digitalizzatori capaci di produrre immagini contenenti una gamma di sedici grigi. Il principio è semplice: consiste nel combinare le immagini a sedici toni a base di componenti rossi, verdi e blu per ottenere alla fine un'immagine ricalcolata in 512 colori (formato Spectrum) su STF, e 4096 colori sui nuovi STE. Se lavorate col Vidi ST, la digitalizzazione si può effettuare direttamente dopo il programma. Cominciate col regolare la lunimosità, il contrasto e la stabilità per ottenere i migliori risultati possibili. L'immagine di ogni componente deve evidentemente essere filtrata col filtro corrispondente. Potete utilizzare sia i filtri Kodak (rosso 25, verde 58 e blu 46, queste referenze sono importanti perché il programma vi si basa ed altri filtri potrebbero provocare delle derive di colori), sia un filtro elettronico. I filtri ottici sono nettamente meno cari e permettono di digitalizzare con una telecamera video in bianco e nero, in contropartita però le telecamere a colori con bilanciatura automatica dei bianchi modificano l'equilibrio e non è possibile digitalizzare così un'immagine generata da un videoregistratore o da un videodisco, al contrario del filtro elettronico. Le vostre tre immagini dovranno evidentemente essere perfettamente identiche. Se lavorate con una telecamera vi dovrete munire di un piede stabile per ottenere un appoggio perfetto. Con un videoregistratore due metodi possono essere utilizzati: sia l'arresto su un'immagine, se il vostro apparecchio autorizza un arresto di buona qualità e senza salti di sincronizzazione, sia digitalizzare in tempo reale la stessa sequenza con l'aiuto del vostro Vidi ST, selezionando in seguito la stessa immagine per ciascuno dei tre componenti. Il programma offre alcune facilitazioni in caso di digitalizzazione: correzione dell'aspetto per comprimere le 256 linee del segnale video in 200 linee (a prezzo di una perdita sulle diagonali), esposizione ciclica molto rapida delle immagini dei tre componenti per giudicare in modo rapido la resa dei colori. E' possibile elaborare l'immagine di ciascuno dei componenti colore con l'aiuto della funzione Bloc per applicare loro i differenti filtri di correzione: lisciatura, depistaggio, livellamento dei colori o delle

Immagini Miximage in 512 colori

Immaginate in 4O96 colori?

Il micino aspetta le vostre carezze...

Attenzione... gatto nei paraggi!

luci. Una volta effettuato questo lavoro, Miximage può funzionare . Scegliete fra il formato standard (sedici colori) o Spectrum dai risultati molto più realistici e definite il numero di colori autorizzati ed il tasso di indistinguibilità (regolazione del raggruppamento dei colori vicini sulla tavolozza). Quest'ultimo tasso è importante perché se lo scegliete troppo ristretto, il programma seleziona un colore diverso dalla tavolozza per sfumature molto vicine e non resteranno più abbastanza colori disponibili per codificare un colore completamente differtente. La tappa del mixaggio è abbastanza lunga (qualche minuto) ma niente vi impedisce di giudicare il risultato interrompendo il mixaggio per terminarlo in seguito. Una volta costituita l'immagine, è possibile modificare il dosaggio dei rossi, verdi e blu e della luminosità. Si salvano le immagini nel formato Dega Neo, ZZ Rough o Spectrum (compresso o no). Potete anche salvare le immagini dei tre componenti in uno dei formati sedici colori uno per volta o automaticamente per i tre componenti. I risultati sono superbi , a condizione tuttavia di avere delle buone immagini di partenza, un segnale video di qualità, una luce sufficiente e buoni filtri. Il manuale di istruzioni è completo ma il piano adottato non è troppo chiaro.

Un eccellente prodotto, di impiego molto semplice quando si siano seguite alla perfezione le regole di partenza. *(Dischetto Human Technologie).*

Image Partner

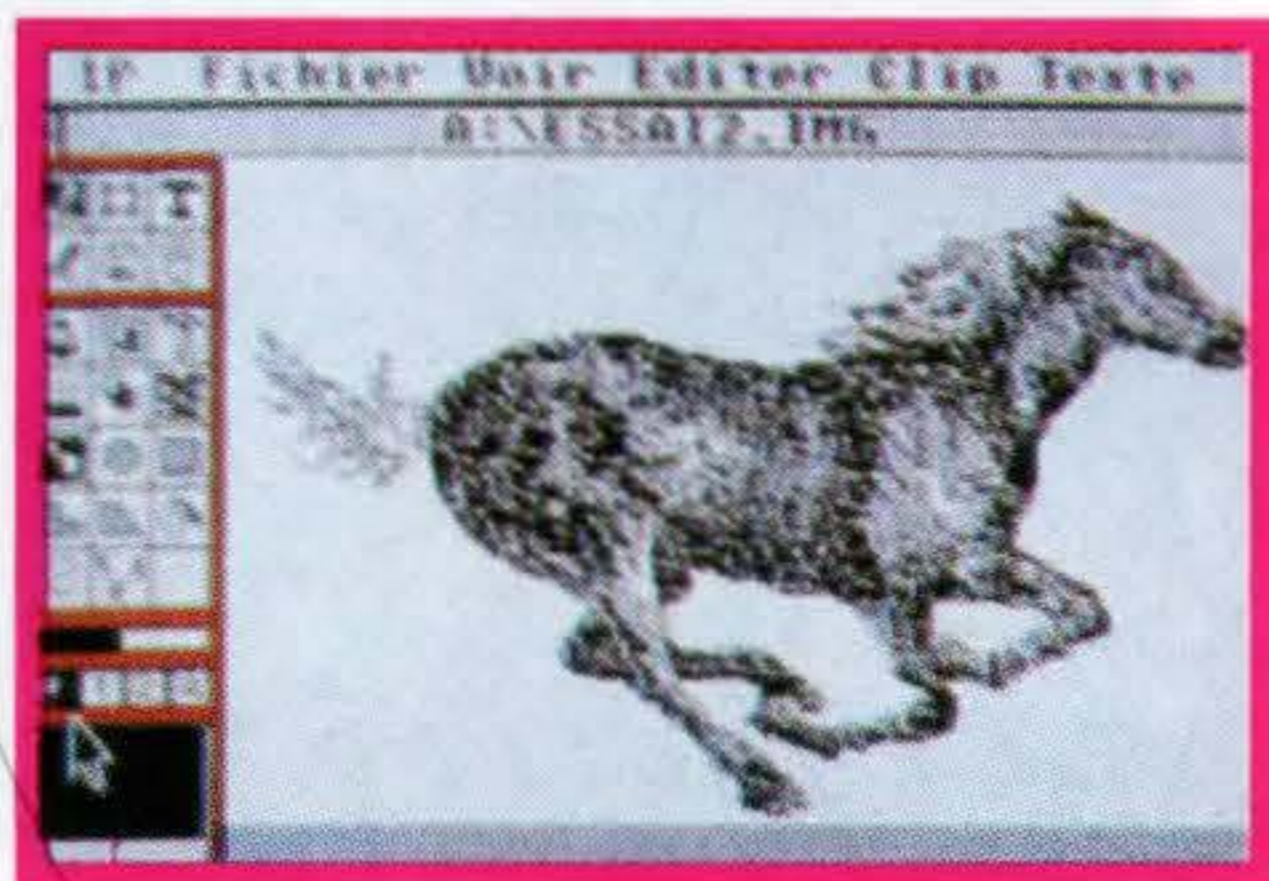
Con un software grafico, disegnate ma, in seguito, può succedere che la stampa sia avventurosa. Image Partner adatta subito l'ST in monocromo alla stampante. Finalmente non più sorprese!

Image Partner è un programma per disegnare monocromo per la stampa, che funziona su uno schermo virtuale in modo da adattare la risoluzione del disegno a quella della periferica di stampa senza i problemi che purtroppo, alcune volte, caratterizzano questa operazione.

Necessita come minimo di un mega di memoria e certe immagini di grandi dimensioni in alta risoluzione richiederanno una memoria ancora superiore, a meno che non si disponga di un disco rigido.

Segnaliamo innanzitutto un punto fondamentale (perlomeno per alcuni utenti): stampa pietosamente in quasi tutte le sue funzioni con le vecchie ROM. Signori programmatori, di grazia, seguite le direttive dell'Atari e non utilizzate che indirizzi documentati.

Aumenterete in proporzione il parco potenziale dei vostri software ed eviterete crudeli delusioni di incompatibilità in caso di cambiamento di ROM. Image

Immagine retinata a tutto schermo

Combinazione di retinatura...

Partner funziona in tre risoluzioni (sempre in monocromo), ma la mezza risoluzione è sconsigliata perché modifica le proporzioni dell'immagine e quindi in caso si necessiti di precisione è inapplicabile (pixel rettangolari e non quadrati). Prima di cominciare, definite la taglia della vostra immagine, dei clip e la risoluzione della vostra stampante. Il software lavora in due modi complementari: modo rapido Flash schermo pieno e modo normale in cui lo schermo di lavoro non rappresenta che una parte variabile dell'immagine completa.

Anche in questo programma si ritrovano gli arnesi da disegno abituali: disegno a mano libera, figure predefinite (cerchi, ellissi, rettangoli, linee spezzate, poligoni, arcobaleni). Le figure chiuse o anche aperte possono essere riempite automaticamente scegliendo uno dei molteplici motivi proposti dal soft (36). Questi motivi sono forniti in tre risoluzioni (75, 150 e 300 dpi). Si dispone inoltre di curve B-spline e curve di Bezier. Queste curve sono definite da un certo numero di punti di controllo (4 per le Bezier e fino a 32 per le B-spline) e permettono una modificazione della curva spostando uno dei punti (la curva si deforma come attirata da una calamita). Questo sistema è potente, ma si rivela lento quando si usa un numero elevato di punti di definizione.

Le linee dei vostri tracciati dispongono di un ventaglio di sei tipi (continue e punteggiate in modi diversi), di uno spessore

... di risoluzione di stampa...

... per risultati differenti.

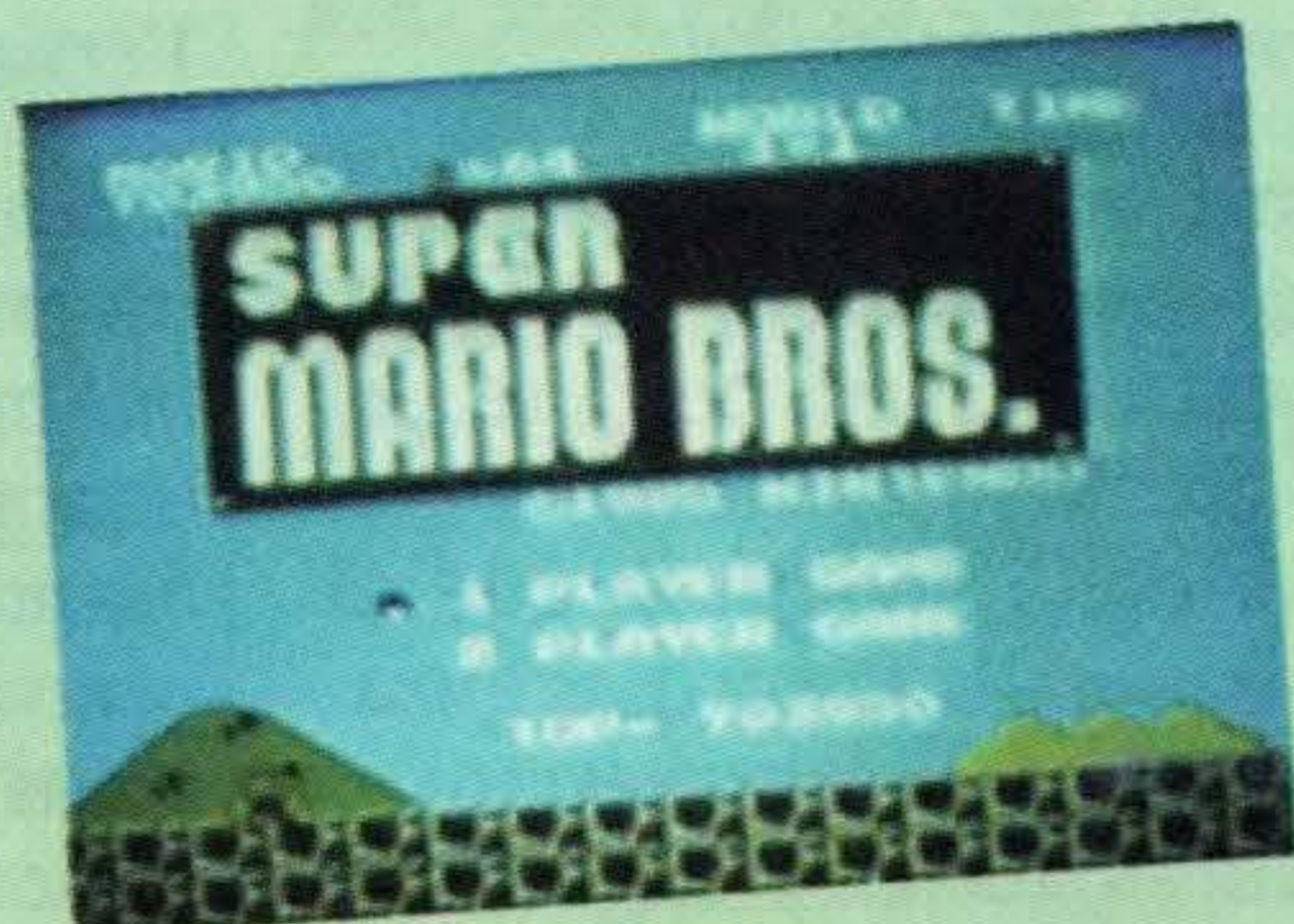
Verso la massima risoluzione

variabile da 1 a 59 punti e di estremità normali, arrotondate o a forma di freccia a seconda delle esigenze dell'utente. Tutti questi tracciati possono essere effettuati in modo normale, trasparente o esclusivo e inverso trasparente.
Certe funzioni sono specifiche di un modo particolare d'uso delle opzioni offerte. Così il modo normale offre un'ombreggiatura automatica parametrabile (otto tipi d'ombre e regolazione della distanza) dei vostri tracciati. Il modo Flash dispone invece di spazzole semplici o ridefinibili (cattura di una zona dell'immagine al lazo), di uno spray parametrabile in dimensioni e densità, di una lunga lente d'ingrandimento che soffre purtroppo di parecchi difetti (ingrandimento fisso, accesso interdetto agli arnesi da disegno e soprattutto impossibilità di spostare la lente direttamente, il che crea problemi, soprattutto agli utenti meno esperti), di un Undo e della gomma parametrabile che funziona crudelmente male in modo normale.
Avrete dunque sempre interesse a lavorare in modo Flash. Il modo Clip apre la porta alla rielaborazione dell'immagine: tagliare, copiare, incollare, inversione orizzontale, verticale o totale, a specchio secondo l'asse voluto, rotazione libera, inclinazione nel senso orizzontale o verticale ed effetti speciali: grassetto, cancellatura dei punti isolati, contorni, mascherature rendendo il lavoro più pratico e veloce.
Il menu Texte comporta numerose opzioni. Bisogna però segnalare una piccola anomalia che rischia di farvi perdere del tempo prezioso e, come ben si sa, la velocità un soft di questo genere è uno dei pregi maggiori. Infatti, durante il caricamento, il programma ricerca i font nel drive A quando questi sono contenuti nel dischetto B, e di conseguenza, quando nessun font è caricato, le opzioni testo (come è logico prevedere) non funzionano. Basta allora modificare la via di accesso ai font giusti dopo il caricamento del programma perché essi possano essere utilizzati. Dieci font G-Dos sono presenti nel dischetto e niente vi impedisce di caricarne altri se lo desiderate. Questi font dispongono di nove attributi e di un corpo regolabile da 1 a 999 punti! I quattro modi di copertura (normale, trasparente, eccetera) sono disponibili ed il testo può essere riempito automaticamente da un motivo a vostra scelta. Inoltre, in queste condizioni, potrete far subire successivamente al testo ogni tipo di deformazione, grazie ad un modo Clip.
Image Partner autorizza l'importazione di immagini in formati molto diversi: Degas, Degas Elite, UMG, GEM, Mac Paint, Neochrome, PCX, Tiny, TIFF (per il CAD) è possibile salvare il lavoro svolto e si può effettuare, in più, nei formati GF1 e ILBM (formato Amiga). Durante un caricamento di immagini a colori, viene applicato un retino variabile per convertire l'immagine in monocromo con la miglior resa possibile. I retini proposti sono abbastanza diversi ed i risultati ottenuti di buona qualità, ma questa retinatura può essere molto lunga (e quindi durare parecchi minuti) per retini 4x4 (griglia di sedici punti) su immagini di grandi dimensioni.
Il programma dispone di piloti per gli scanner Canon, così come per le stampanti compatibili Epson e Laser. La maggior parte dei comandi sono gestiti da scelte tramite icone, menu scorrevoli o richiami dalla tastiera e ciò apporta una buona ergonomia nell'utilizzo.
I comandi invece possono essere differenti a seconda del modo di lavoro scelto dall'utente. Così il riempimento si effettua direttamente col clic sinistro in modo flash e domanda la pressione simultanea del tasto shift in modo normale rendendo l'apprendimento niente affatto semplice. Fortunatamente, il manuale d'istruzioni, molto completo e chiaro, ovvierà a questo inconveniente. Sussistono tuttavia alcuni bug senza importanza (rosicchiatura dei titoli del menu dopo l'utilizzazione di certe funzioni).
In conclusione, Image Partner è un potente software di disegno monocromo che adatta la risoluzione dell'immagine a quella della stampante eliminando il rischio di alterazione della stessa. Anche se non è esente da difetti, come avete potuto appurare scorrendo questo articolo, permette realizzazioni di alta qualità.

(Disco Upgrade per Atari ST)

A.C.

HI-SCORE

Gallery

Luca G. - Poggio a Gaiano (FI)
Super Mario Bros (Nintendo) **703950pt**

Andrea G. - Saluzzo (CN)
Operation Wolf (Amiga) **143000 pt**

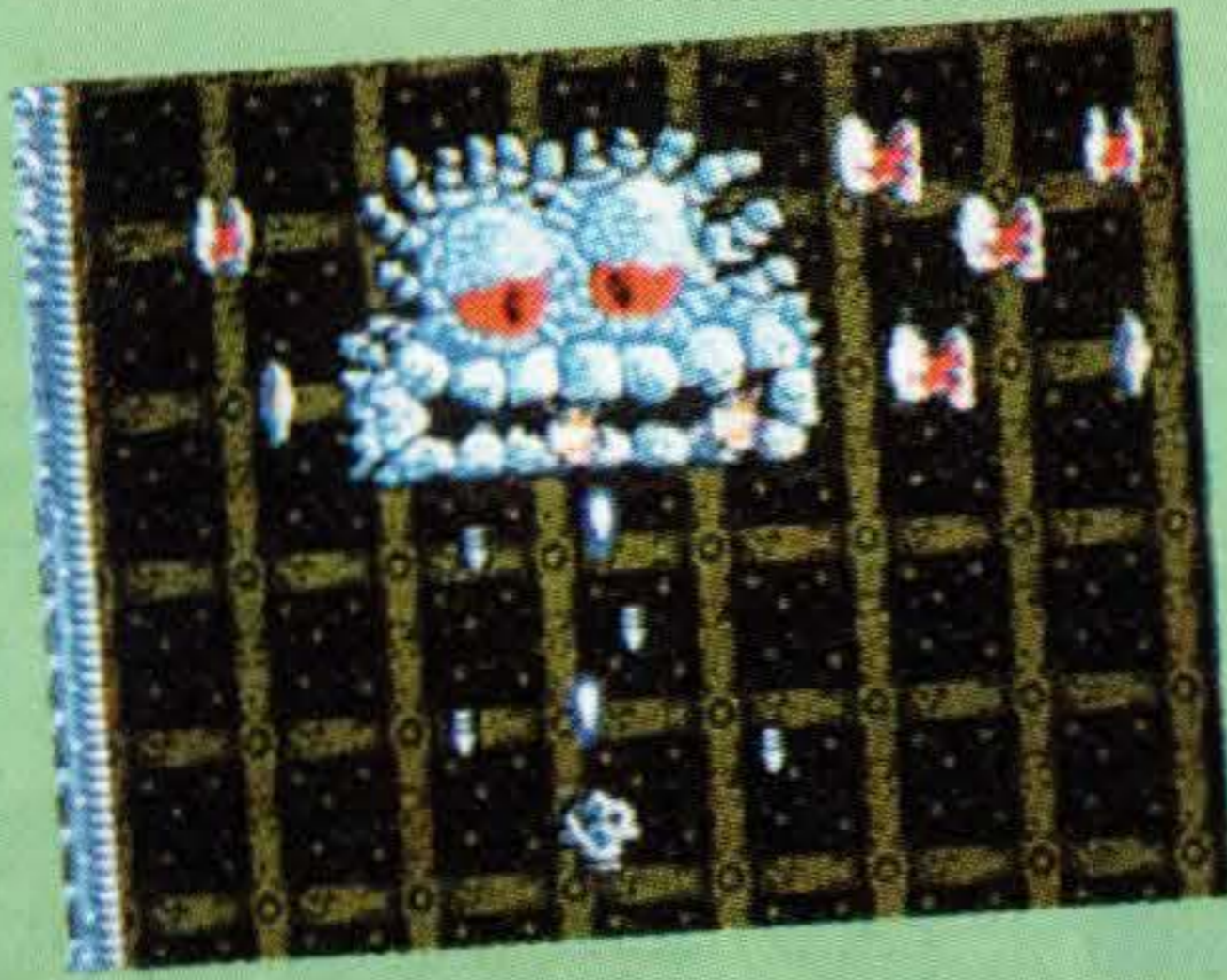
COGNOME ______
NOME ______ ETA' ______
INDIRIZZO ______
CITTA' ______ C.A.P. ______
GIOCO ______
ACQUISTATO DA ______
MACCHINA ______
PUNTEGGIO RECORD ______
NOTE ______

GV9

Inviate il coupon a fianco riportato corredato di:

- ✰ *una propria foto*
- ✰ *una foto della schermata con il punteggio raggiunto.*

Sono idonee anche fotografie scattate con Polaroid, purché ben chiare e nitide. Le buste devono essere inviate a:

Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9
20124 Milano

Paolo B. - Muggiò (MI)
Better Dead Than Alien!(Amiga) **873600 pt**

Guido C. - Airuno (CO)
Space Ace (Amiga) **16540 pt**

Yari P. - Lissone (MI)
Batman (Atari ST) **210000 pt**

Andrea S. - Magreta (MO)
Arkanoid (Amiga) **859760 pt**

☆ La valutazione dell'interesse viene calcolata da 1 a 20
☆ Il prezzo varia da versione a versione: vengono dati gli estremi

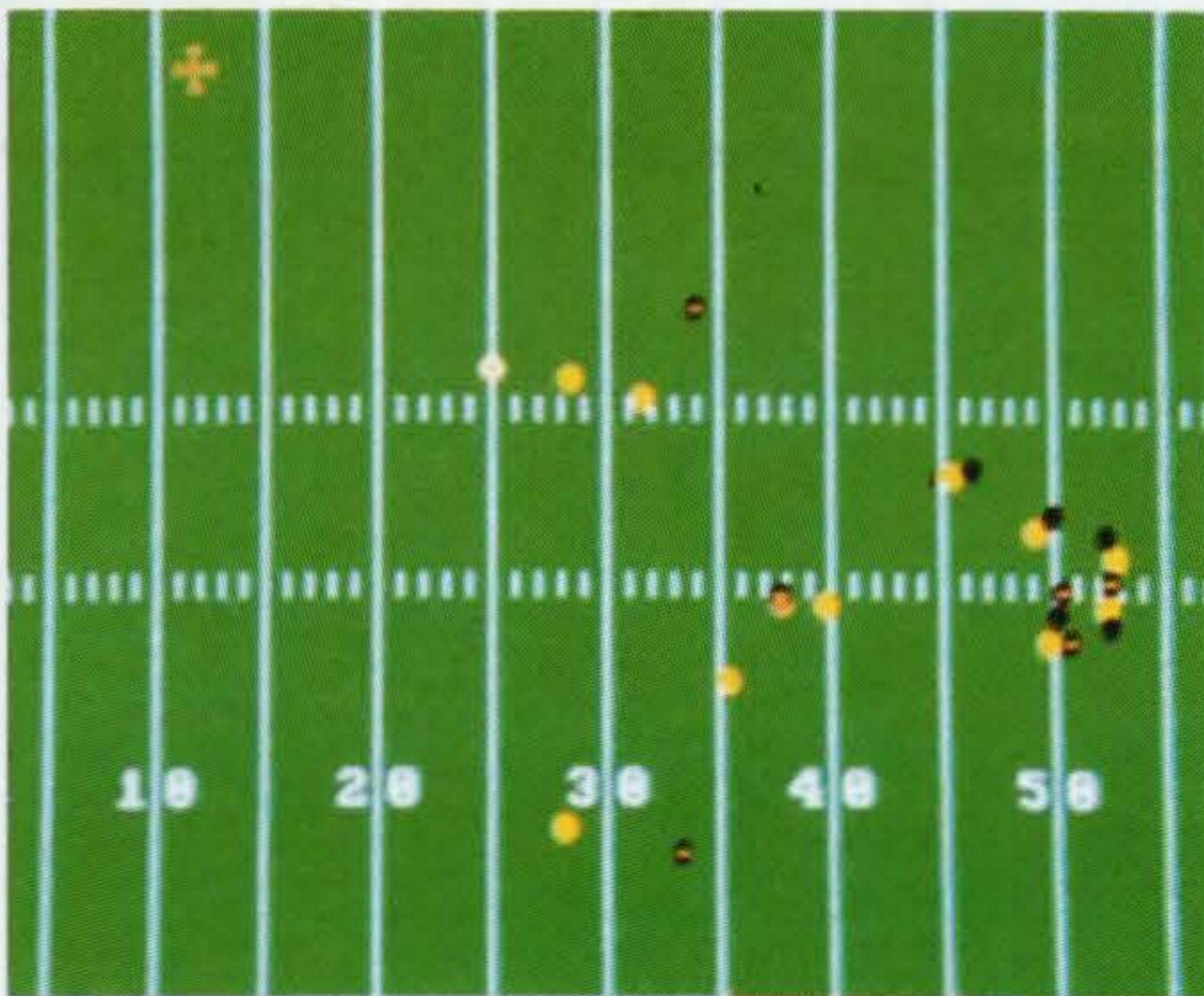
Dungeon Exploer

Console NEC

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

In questo programma non avrete dubbi sulla fonte da cui ha tratto l'ispirazione: Gauntlet
Come in Gauntlet, Dungeon Explorer, vi propone di passare al setaccio quattordici segrete, naturalmente popolate da aggressive creature pronte a tutto pur di farvi la "festa".
Che vi stupirà forse un po' di più, è la possibilità di giocare in cinque simultaneamente, ma non solo, anche i personaggi sono dotati di differenti caratteristiche.
I cloni di Gauntlet, non è un mistero per nessuno, non si contano più, ma questo è davvero il migliore: la finezza della grafica e la precisione dell'animazione contribuiscono non poco al piacere del gioco. Anche il sonoro è decisamente di qualità elevata, completando il tutto. E poi è simile, ma non uguale, troverete, infatti, qualche innovazione: ogni segreta è composta da più piani collegati da scale e un sistema di codici vi evita di riprendere ogni volta dall'inizio ogni nuova partita.
Un successo!
(Scheda Hudson Soft)

Gridiron!

Amiga, ST

GENERE	SIM.SPORTIVA	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	5	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆	PREZZO	59000

Gridiron! è una simulazione di football americano che tende a privilegiare in prevalenza gli aspetti strategici di questo sport a scapito del gioco vero e proprio.
E' possibile giocare in due e disponete di un'ampia scelta di tattiche differenti. Inoltre, potete anche modificare la vostra strategia nel corso della partita. Questa simulazione è molto completa, ma, purtroppo, i suoi autori non hanno fatto, a quanto si può vedere, grandi sforzi nella presentazione del game. Il campo è visto dall'alto e i giocatori sono rappresentati da cerchi colorati, cosa che non è per nulla stimolante, infatti non sarà certo l'interesse a tenervi svegli. A tale grafica piuttosto rozza si uniscono un'animazione ben poco soddisfacente e una colonna sonora che non offre nulla di speciale. Infine le istruzioni sono abbastanza complicate. Non è certamente il programma ideale per chi voglia iniziare a fare pratica con questo sport. TV Sports Football della Cinemaware è decisamente più avvincente e meglio realizzato.
(Dischetto Bethesda Softworks)

Mr Heli

C64, Amiga

GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-25000

Mr Heli è già stato trattato estesamente su Guida Videogiochi nelle Hit del numero precedente, quindi non ci dilungheremo più di tanto nella descrizione.
In questa versione del gioco arcade programmato della Irem voi rivestite i panni di un pilota di elicottero. Occorre avanzare in un labirinto che sfila in uno scrolling multidirezionale e, naturalmente, affrontando orde di alieni scatenati. Voi dovete raccogliere dei cristalli, che vi permetteranno di acquistare armi supplementari. Dietro la graziosa grafica di Mr Heli si nasconde un difficile shoot'em-up.
L'idea di distruggere i blocchi per procurarsi dei cristalli è interessante, ma la sola vera innovazione di questo gioco sta nella grafica, che è effettivamente di buon livello, come lo sono del resto anche l'animazione e gli effetti sonori che accompagnano l'azione. E' un programma gradevole, ma se avete deciso di comprarne uno solo per questo mese, meglio puntare su Xenon 2.
(Dischetto Firebird)

Night Dawn

Amiga

GENERE	AZ./RIFLESSIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	-

In Night Dawn vi trovate alla guida di un tank ad attraversare i dieci livelli di una base nemica. Ciascun settore è un complicato labirinto in cui voi dovete trovare equipaggiamenti, chiavi che aprono certe porte e interruttori che disattivano le barriere di energia incontrate lungo il percorso, per poter accedere al livello successivo. E' un programma che richiede strategia, poiché dovete trovare la strada giusta verso l'uscita, ma è anche nello stesso tempo uno shoot'em-up.
In effetti voi dovete distruggere i cannoni nemici disposti in posizioni strategiche, come pure svariati aggressori che rendono più difficile il game.
Un giochetto piuttosto semplice che però, pur non lasciando un ricordo davvero imperituro, può tuttavia permettere di trascorrere momenti piacevoli. La realizzazione non è affatto impressionante, ma si troverà piacevole la giusta mescolanza di azione e di riflessione. Buona l'animazione e soddisfacenti anche gli effetti sonori.
(Dischetto Magic Bytes)

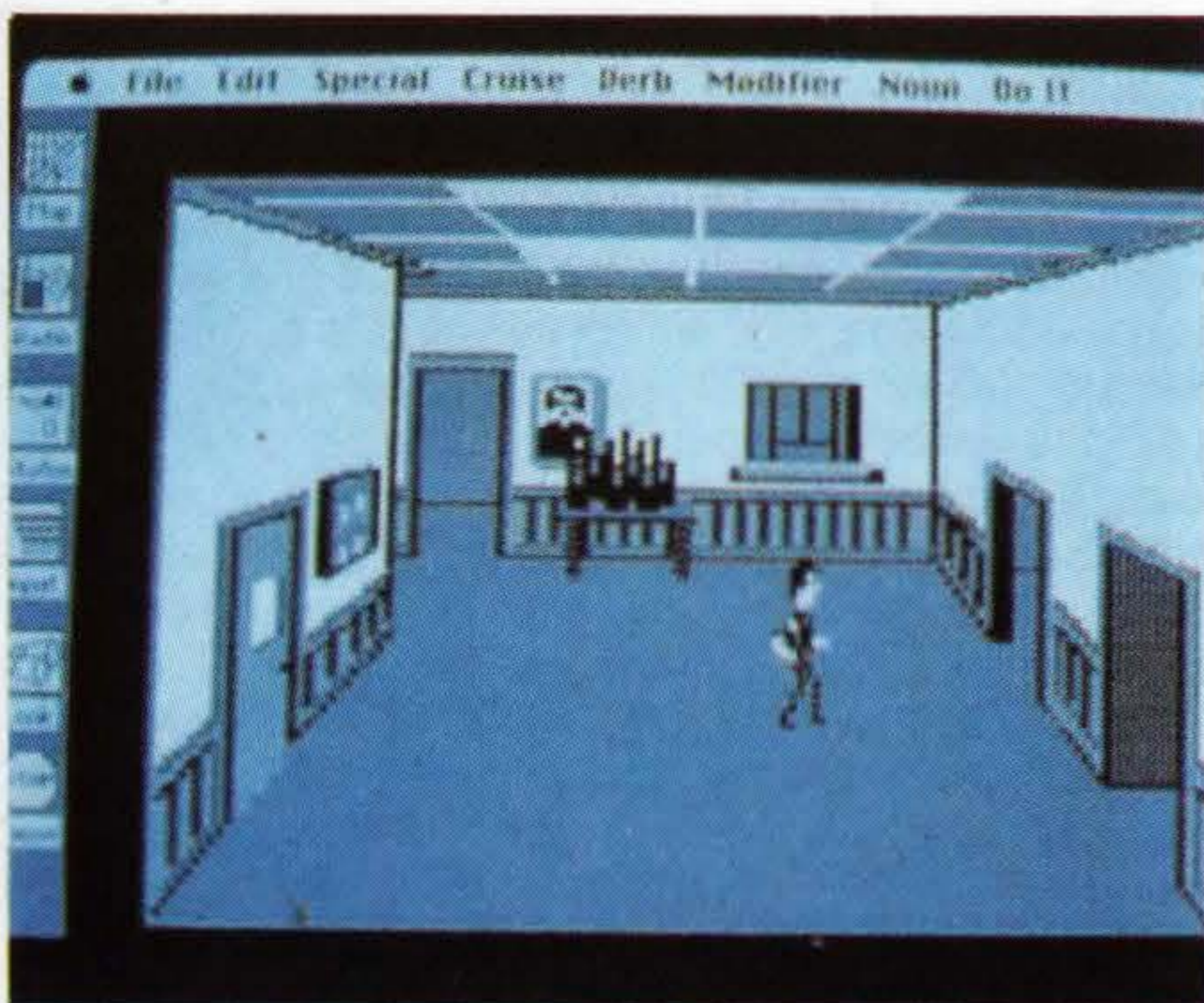
Out Run

C64, CPC, MSX, Spectrum, Amiga, ST, PC

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	15000-29000

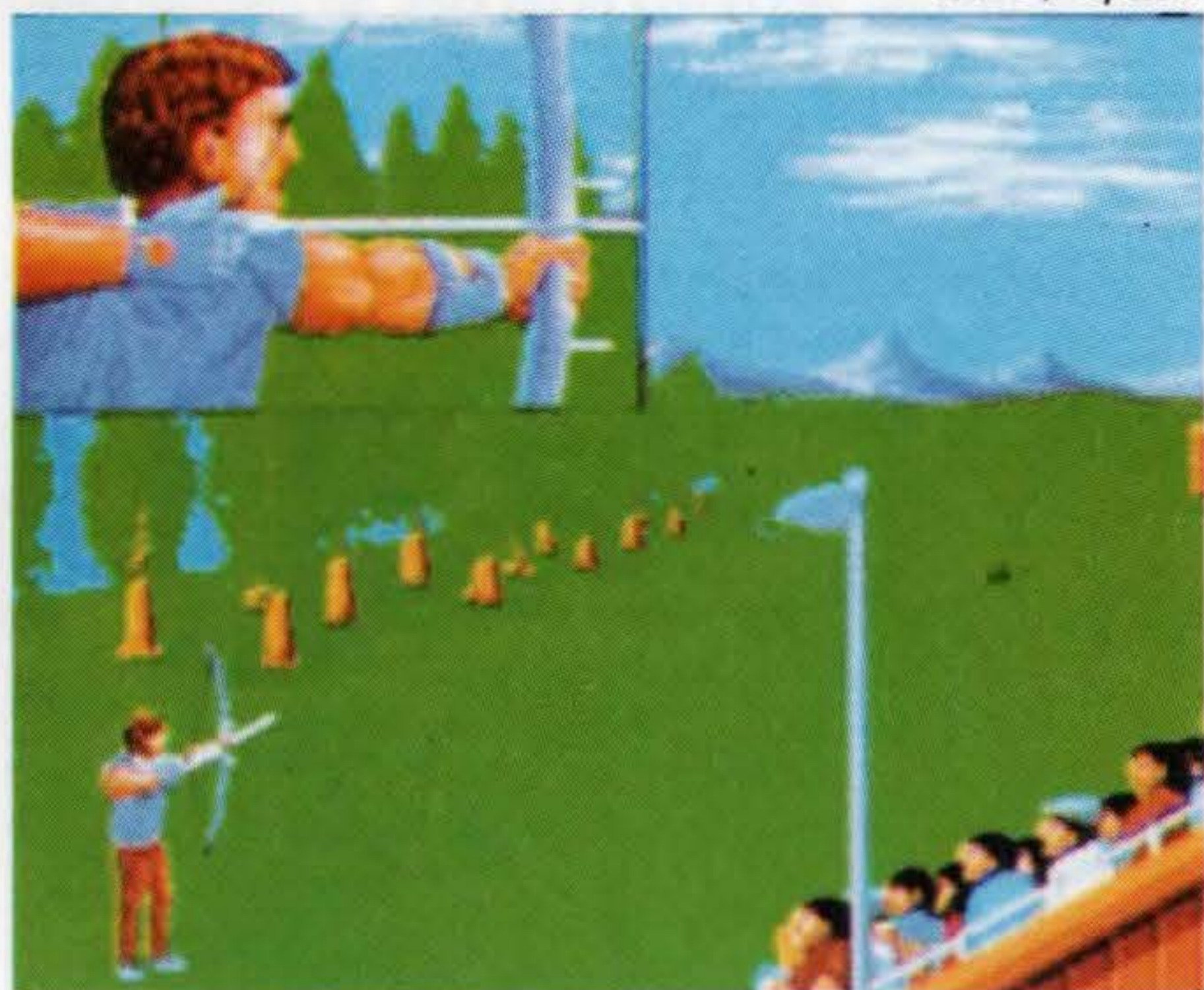
E' con molta curiosità che si attendeva la versione PC di questo grande classico arcade, noto tanto ai frequentatori delle sale giochi che ai possessori di computer. La grafica è stata interamente ridisegnata e non è affatto male, soprattutto in EGA. Invece in CGA rimane qualche imprecisione, in particolare ai bordi della pista.
Abbastanza soddisfacenti i colori impiegati. Per quanto riguarda il soft in se stesso, ci si ritrova di fronte all'eterno problema dei giochi su PC. Su un AT la corsa è molto avvincente grazie all'animazione rapida e fluida. Ma non è la stessa cosa su un PC in versione base, poiché l'animazione lenta e spezzettata rovina tutto il piacere del gioco, in questo specifico caso questo handicap si sente ancora più crudelmente. Se in CGA si riesce ancora a giocare senza affaticare la vista, in EGA su un XT l'animazione più rapida non supera qualche rara immagine al secondo. Ciò vi dà l'impressione di guidare una 500 il cui motore ha dei mancamenti, sognando di essere al volante di una Ferrari. (Dischetto US Gold)

Police Quest

Amiga, ST, PC, Mac 512, +, SE,

GENERE	ADV/ANIMATA	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	49000-79000

Semplice poliziotto della cittadina di Lyton, dovete porre rimedio all'escalation della criminalità. Dopo un'esplorazione del commissariato, la conferenza del capo ed il recupero del vostro equipaggiamento, percorrete in auto la città per risolvere vari casi di routine. Ma il vostro scopo resta il confronto con Death Angel, il capo dei banditi. A questo fine, un solo mezzo: infiltrarsi nella sua gang. Basato su reali procedure poliziesche, questo gioco vuole essere più realistico degli altri Quest. Come sempre per la Sierra, la realizzazione non sfrutta tutte le possibilità del Macintosh: grafica cubista e talvolta confusa, animazione mediocre ed effetti sonori migliorabili (niente digitalizzazione). Ma si finsce per farci l'abitudine. Più grave: la magia stavolta non è delle migliori. Police Quest è parso più pesante da maneggiare degli altri Quest e molto meno divertente. La seconda puntata della serie (non ancora adattata su Mac) pare molto più convincente. Un gioco accettabile, ma al di sotto dello standard cui ci aveva abituato l'editore. (Due dischetti Sierra. Necessita di un lettore a doppia faccia)

The Game Summer Ed.

Amiga, ST, C64, PC, CPC, Spec.

GENERE	MULTIPROVA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	15000-29000

Ecco, per gli amanti delle simulazioni sportive, il terzo episodio della serie Summer Games che vi propone ben otto prove olimpiche. Alcune di queste sono davvero nuove, mentre altre sono recuperate da altri giochi, anche se vengono trattate in modo diverso dalle precedenti. Come sembra lontano il tempo in cui l'uscita di un nuovo "Games" della Epyx era considerato un grande avvenimento nel mondo dei microcomputer. Arrivati alla sesta puntata della serie è difficile conservare il medesimo entusiasmo iniziale. Alcune prove esigono da parte vostra una grande precisione, mentre altre, come le parallele asimmetriche, si svolgono senza problemi o quasi. Ciò detto, la qualità Epyx è sempre ottima: grafica e animazione sono senza difetti ed anche la colonna sonora è soddisfacente. Gli appassionati di questo genere rimarranno senza alcun dubbio estasiati. Tanto più che i due precedenti Summer Games non sono affatto disponibili su 16 bit e questo episodio viene quindi a colmare una lacuna.
(Dischetto Epyx)

The King of Chicago

Apple II , Amiga ST, C64, Mac, PC

GENERE	ADVENTURE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	39000-89000

Se sognate di diventare un capo indiscusso, trafficante d'alcool o simili, The King of Chicago è indiscutibilmente fatto per voi. Voi rivestite i panni di Pinky Callahan, un piccolo imbroglione irlandese, ambizioso e intelligente. Egli nutre l'ambizione di divenire il re dei bassifondi, dopo che Al Capone è stato spedito ad Alcatraz. Sfortunatamente le cose non sono così semplici, poiché deve prima prendere il controllo della gang irlandese che domina la parte nord della città prima di scontrarsi con l'erede di Capone, l'italo-americano Tony Santucci. Come tutti i gangster degli anni trenta Pinky ha un'amichetta, Lola, un'estroversa con l'andatura di peripatetica, che deve evitare di maltrattare troppo: potrebbe vendicarsi. Come avete potuto indovinare, dovete dar prova di psicologia al fine di aprirvi un cammino in mezzo agli interessi contraddittori di ciascuno dei protagonisti, allo scopo di conquistare il titolo di re della teppaglia di Chicago. La grafica del programma è estremamente accurata, ma purtroppo l'animazione non ne è all'altezza e fa dubitare seriamente della denominazione Cinemaware. (Dischetto Mindscape)

Turbo

Amiga

GENERE	CORSA AUTOM.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	8	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	-

Ormai abbiamo quasi raggiunto la saturazione, almeno per quanto riguarda le simulazioni di corse automobilistiche alcune molto belle e altre meno (ricordate sicuramente Out Run). Naturalmente, questo genere, se apporta novità è sempre molto amato dagli smanettoni e difficilmente resistono alla tentazione di una nuova, esaltante prova sia su strada che su pista.
Turbo, come potete facilmente intuire dal nome, appartiene alla categoria della corsa d'auto e offre la possibilità di poter giocare in due. Durante la gara, non dovete solo badare alla strada ma dovete anche cercare di distruggere gli altri veicoli utilizzando le armi che raccogliete durante il percorso. Mentre vi trovate ad attraversare la città, state ben attenti a non investire i pedoni che (ci si mettono anche loro) vi attraversano la strada. Nonostante queste premesse, Turbo non brilla né per l'originalità né per la qualità della realizzazione. Una partita a due giocatori può presentare qualche interesse, ma se siete da soli rischiate di addormentarvi al volante, pardon... al joystick.
(Dischetto Micro Illusions)

Twinworld

Amiga

GENERE	PIATTAFORME	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Twinworld è un gioco di piattaforme in cui voi dovete percorrere ventiquattro settori pieni di trappole e popolati da creature aggressive. Naturalmente, durante il cammino potete raccogliere dei bonus, delle munizioni e degli oggetti che migliorano la vostra efficienza e le vostre possibilità di vittoria. I buoni giochi di piattaforma sono rari sui 16 bit e questo capita a fagiolo, mettere alla prova i propri riflessi è sempre un ottimo stimolo per i videogiocatori. C'è qualche riferimento a Super Mario Bros, ma è lontano dall'essere sgradevole. Si esplorano numerosi mondi e si apprezzano particolarmente le sequenze sottomarine, senza dubbio le più interessanti. Sono di buon livello tanto la grafica quanto l'animazione e abbiamo trovato abbastanza soddisfacenti anche gli effetti sonori che fanno da sottofondo all'azione. Con giochi come Skweek o Twinworld gli editori sembrano tendere a un ritorno verso programmi semplici, ma molto ludici e che difficilmente stancano. Se ne chiedono ancora.
(Dischetto Ubi)

Terry's Big Adventure

ST

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	15000-25000

Per ritornare a casa Terry dovrà compiere un lungo percorso evitando i pozzi, le piante mortali e i vari mostri che gli ostacoleranno insistentemente il cammino.
Nei panni dell'eroe di turno, potete eliminare le creature dando loro un colpo di yo-yo o lanciandogli contro una pietra. Lungo il cammino non dimenticatevi di raccogliere anche i funghi e le lettere, che vi consentiranno di guadagnare scudo, vita supplementare, eccettera.
Dovete imparare a controllare l'inerzia dei vostri movimenti, altrimenti potreste anche trovarvi nei guai. Questo gioco è destinato soprattutto ai ragazzini. La grafica è semplice ma chiara, però la taglia degli sprite è proprio ridotta all'estremo. L'animazione è corretta e un motivetto accompagna il gioco, senza tuttavia che alcun rumore supplementare venga a sottolineare l'azione. L'effetto d'inerzia, piuttosto ben reso, apporta una nuova difficoltà che rende il game più interessante. Un gradevole giochino con una progressione ben studiata.
(Dischetto Shades)

The Faery Tale Adventure

PC CGA, EGA

GENERE	RRUOLO/ADV	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	-

Pubblicato nell'ottobre '87 questo gioco di ruolo animato ci era piaciuto su Amiga. La versione C 64 ha deluso il celebre Daibolik Buster a causa della sua povertà grafica. Due anni dopo, ecco Faery Tale adattato su PC... E di nuovo, è difficile non rimpiangere il gioco su Amiga. Riguardo allo scenario, l'avventura non ha senza dubbio perso nulla del suo fascino. Ma per quanto concerne la grafica, impossibile giocare in CGA, è troppo brutto. In EGA il gioco non se la cava poi troppo male. Il controllo con il mouse è difficile da apprendere, ma poi diventa piuttoso maneggevole. Il vostro personaggio si muove in un dettagliato ambiente 3D, ma lo scrolling che fa sfilare lo schermo rimane un po' troppo a scatti, anche su un AT. Ultimo difetto, i testi non sono molto leggibili (scelta dei colori, ecc.). Allora, è da disprezzare quest'avventura su PC? Sì, se ci si riferisce a quanto c'è di meglio, Zac Mac Kraken o Indiana Jones, per esempio... No, se si è appassionati di giochi di ruolo. La strategia di Faery Tale, nonostante tutti i piccoli difetti di cui abbiamo parlato, avrà di che sedurvi per parecchi giorni. (Dischetto Micro Illusions)

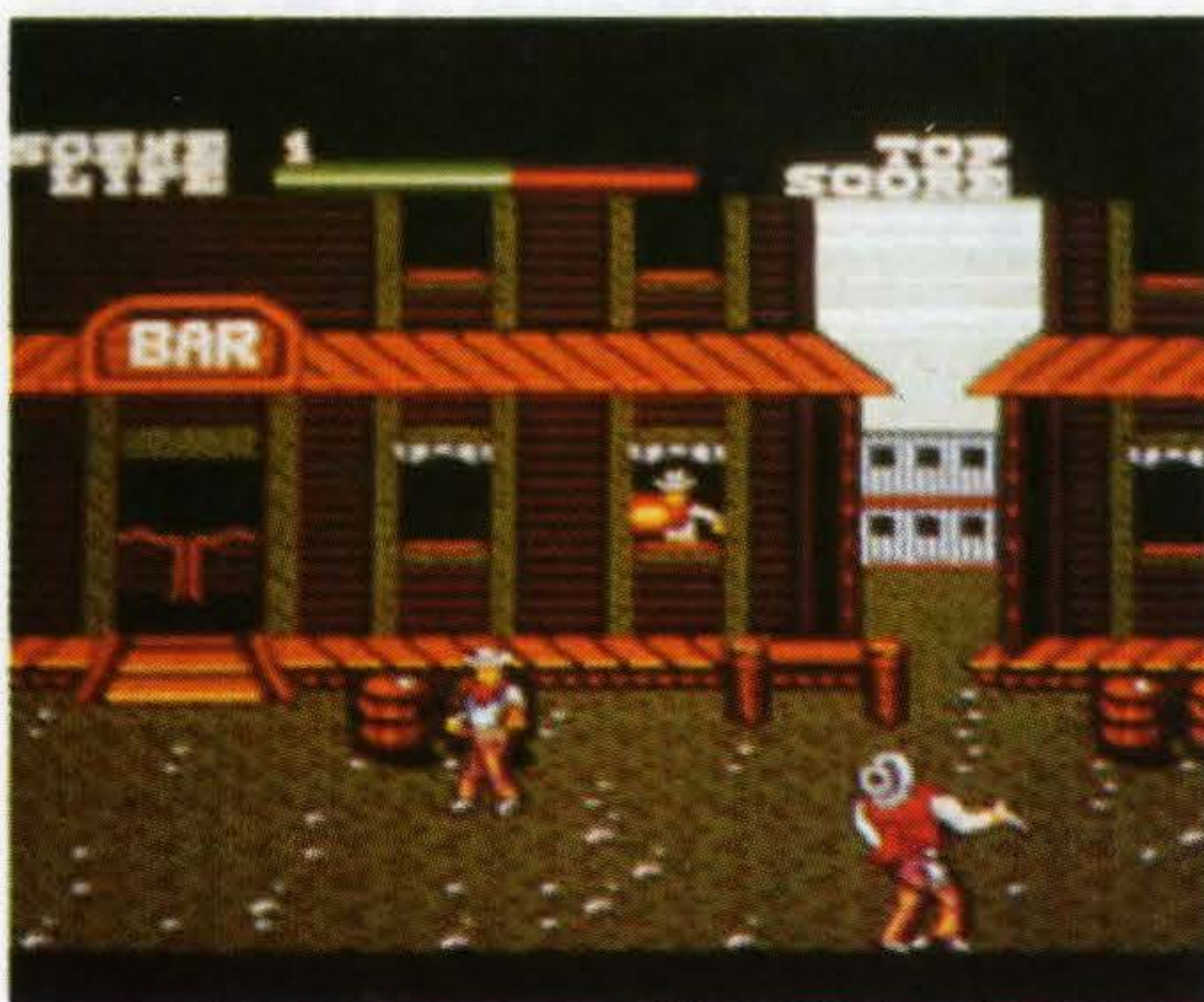
Vindicators

CPC, ST,Amiga, Spectrum

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	15000-25000

Vindicators è il primo programma di una serie di cinque conversioni di giochi arcade dell'Atari. Ai comandi di un tank andate all'assalto delle stazioni spaziali dell'impero Tangent. Si devono polverizzare le difese nemiche recuperando nel frattempo del carburante e delle stelle che permettono di procurarsi degli equipaggiamenti supplementari. E' uno shoot'em-up avvincente e il fatto di pilotare un tank rinnova il genere. La versione Amiga è di gran lunga la migliore di tutte. E' nettamente più rapida della versione ST, con uno scrolling multidirezionale privo di difetti. Unico neo di questo programma: le sequenze relativamente corte sono intervallate da noiosi periodi di caricamento. L'adattamento su Spectrum è realizzato in modo corretto. La grafica è piuttosto varia, peccato che sia monocromatica. L'animazione non è rapida, ma è abbastanza fluida. Segnaliamo una finestra senza importanza che permette di vedere il suolo attraverso il tank! Il gioco inizia con un'eccellente musica di presentazione, ma i rumori dell'azione sono decisamente più ridotti. (Dischetto Tengen)

Wanted

Console Sega

GENERE	SPARO	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Wanted è un soft che si gioca con il light phaser. Già dal nome possiamo immaginare una scenografia da Far West in cui dovete trovare ed eliminare tutti i pericolosissimi banditi dal grilletto facile che infestano la regione.

Attraversate una città abbattendo i tiratori che appaiono alle finestre e quelli che camminano per le vie. Ma attenzione, occorre attendere che essi sfoderino le loro armi prima di abbatterli, altrimenti il vostro livello di energia si abbasserà pericolosamente.

Nel seguito voi avrete a che fare con dei cavalieri che attraverseranno lo schermo al galoppo e questi bersagli mobili saranno ben più difficili da colpire. Wanted è un piacevole gioco di sparo, ma si rischia di stancarsene rapidamente. La grafica, per quanto colorata e piuttosto realistica, non raggiunge i massimi livelli permessi dalla console ed anche l'animazione e gli effetti sonori non sono esattamente quanto si può definire il top. Peccato, ci saremmo aspettati qualcosa di meglio!
(Cartuccia Sega)

Wizard Wars

Spectrum, C64, PC EGA, CGA

GENERE	RUOLO	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Attenti, questo Wizard Wars non ha niente che vedere con l'omonimo soft edito dalla US Gold. Nelle sua eterna ricerca di sapere un mago ha alterato l'equilibrio tra Bene e Male che fino ad allora reggeva il reame. Temeres, un giovane mago, cercherà di sconfiggere questo mostro di crudeltà... Questo gioco di ruolo ha la particolarità di delimitare chiaramente tre livelli di gioco. All'inizio della partita il giocatore esplorerà un territorio con alcune dozzine di luoghi specifici. Ovunque cercherà indizi, ingaggerà combattimenti contro mostri o dialogherà con amici incontrati. Wizard Wars è un soft relativamente statico: tutte le sequenze di questa prima fase si riassumono per esempio in un'immagine fissa sulla quale il giocatore sceglie un'azione. Riguardo alla strategia il gioco è invece ricco di avvenimenti e rispetta soprattutto il progredire del vostro sapere. Su PC la grafica è precisa e accurata. Gli scenari sono talvolta animati e soio l'assenza di effetti sonori adeguati può pregiudicare l'ambiente di gioco. In conclusione, un soft serio per professionisti del genere. (Dischetto Paragon)

Paper Boy

C16, CPC464,ST, Amiga, PC, C64, Spectrum

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	11	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	7.500-20000

Paper Boy è una nostra vecchia e cara conoscenza e ora si ripresenta alla nostra attenzione nella versione su ST. Anche in questa, voi impersonate il simpatico postino e dovete consegnare dei giornali pedalando sulla vostra bici da cross e facendo attenzione, pena la perdita di una vita, a non mettere i piedi a terra. Paper Boy è certamente un programma ben organizzato anche se lungamente atteso dai possessori di micro (ricorderete se ci seguite della versione console). Ci saranno voluti, in effetti, più di quattro anni perché fosse adattato per ST e Amiga. La versione ST del soft beneficia di una grafica gradevole e colorata, insomma, un vero piacere per gli occhi. Tutte le cartteristiche del gioco originale sono state rispettate e si ritrovano in questo adattamento (cani rabbiosi, operai che usano il martello pneumatico). L'animazione è rapida e i rumori di sottofondo sono corretti, tuttavia gli anni hanno compiuto il loro lavoro di usura, poiché il programma è un po' fuori moda e forse ingenuo per i tempi correnti.
(Dischetto Elite)

Passing Shot

ST, Amiga, C64, MSX

GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	9	**SUONO**	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	18000

Passing Shot è un gioco arcade della Sega di simulazione di tennis abbastanza particolare. Il servizio è rappresentato in 3D e, durante gli scambi, il campo è visto dall'alto. E' davvero una strana idea quella di non rappresentare che una parte del campo che sfila nello scrolling. In più, ciò falsa il gioco. Se voi non tornate costantemente a rete, il vostro giocatore non appare sullo schermo che quando la palla arriva su di lui, il che vi lascia ben poco tempo per prendere posizione. Infine è possibile solo il doppio. Piuttosto deludente! La versione Amiga presenta colori più sfumati e la colonna sonora è decisamente meglio che su Atari, con digitalizzazioni vocali convincenti. Ma, ahimè, il gioco soffre degli stessi difetti, veri e propri problemi di fondo, della versione ST. La versione C 64 presenta una buona grafica e l'animazione è sensibilmente più rapida che sui 16 bit. Ma perché mai acquistare questo soft quando ci sono dei programmi di tennis migliori su questa macchina?
La versione CPC è meno riuscita della precedente per quanto riguarda animazione e grafica. (Dischetto Image Works)

Psyco-Fox

Console Sega

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Come i fedelissimi avranno notato anche questo soft per la console Sega è gia stato testato più estesamente nell'inserto Console n° 1. Psycho-Fox è un gioco di piattaforme molto divertente, che si inserisce nel genere di Super Mario Bros II. Voi guidate una volpe, che può tramutarsi in ippopotamo, in tigre o in scimmia. Occorre esplorare ventun mondi, popolati di buffe creature, raccogliendo numerosi bonus. La console Sega è soprattutto orientata all'arcade e le mancavano giochi di questo tipo. Psycho-Fox è un programma molto ricco, la cui grafica è degna di un cartone animato. Il gioco dispone di uno scrolling multidirezionale che fornisce al personaggio una grande libertà di azione. A ciò si aggiungono numerose gag quando la volpe colpisce i suoi avversari. L'animazione è più che soddisfacente ed anche gli effetti sonori sono di buon livello. Non riuscirete a venire rapidamente a capo di tutti questi mondi, tanto più che ciascuno di essi vi offre la scelta tra più itinerari e quindi una notevole varietà di gioco. Un successo!
(Cartuccia Sega)

Quarterstaff

Mac 1 Mb, a colori su Mac II

GENERE	RUOLO	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	18	SUONO	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	89000

Finiti gli schermi repellenti dei vecchi giochi Infocom. Quarterstaff, come tutte le nuove produzioni di questo editore, valorizza finalmente i 16/32 bit. Curiosamente, è la grafica (il punto più "mediatizzato") a sorprendere meno. D'accordo, è molto bella, il meno che si possa dire, ma non è molto varia. Per il suono, invece, è uno splendore. Ah! queste digitalizzazioni che sottolineano l'azione! Niente di meglio per creare l'atmosfera. Senza contare la mappa delle caverne che si manifesta progressivamente sullo schermo. Molto pratico!
Scenario a parte, si ritrova una cupa storia di druidi e di valorosi avventurieri. Ma rassicuratevi: il leggendario talento degli scenografi della Infocom non si è perso: vi attendono numerose sorprese e superbe descrizioni. E soprattutto, Quarterstaff mescola felicemente elementi del gioco di ruolo e dell'adventure per costruire un programma appassionante. Il miglior gioco che si sia visto su Mac quest'anno.
(Due dischetti Infocom a doppia faccia)

Safari Guns

Amiga, ST

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	10	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

In Safari Guns, partecipate a un safari in Africa, ma non si tratta di sparare su splendidi animali minacciati di estinzione come si potrebbe pensare. Questo soft vi cala nelle vesti di fotografo e siete alla ricerca di esemplari da immortalare. Invece, potete fare il tiro a segno sui contrabbandieri che pullulano in queste regioni (sparare, anche su dei mascalzoni, è però un crimine) per impedergli di far calare ancora di più il numero di certe specie di animali ormai più unici che rari. Il tema di Safari Guns è originale e l'idea è simpatica. Ma è difficile, purtroppo, farsi prendere dal gioco. Le buone intenzioni (qualcuno diceva, non ricordo più bene chi, che la strada dell'inferno ne è lastricata) non sono all'origine dei migliori giochi ed è decisamente più divertente sparare agli alieni che salvare la fauna in pericolo.
La versione per Amiga è identica alla precedente ed il caricamento è di una lentezza che non corrisponde alla qualità della realizzazione, che pure è piuttosto soddisfacente. E' divertente per qualche partita, ma si rischia di stancarsi rapidamente.
(Dischetto New Deal Productions)

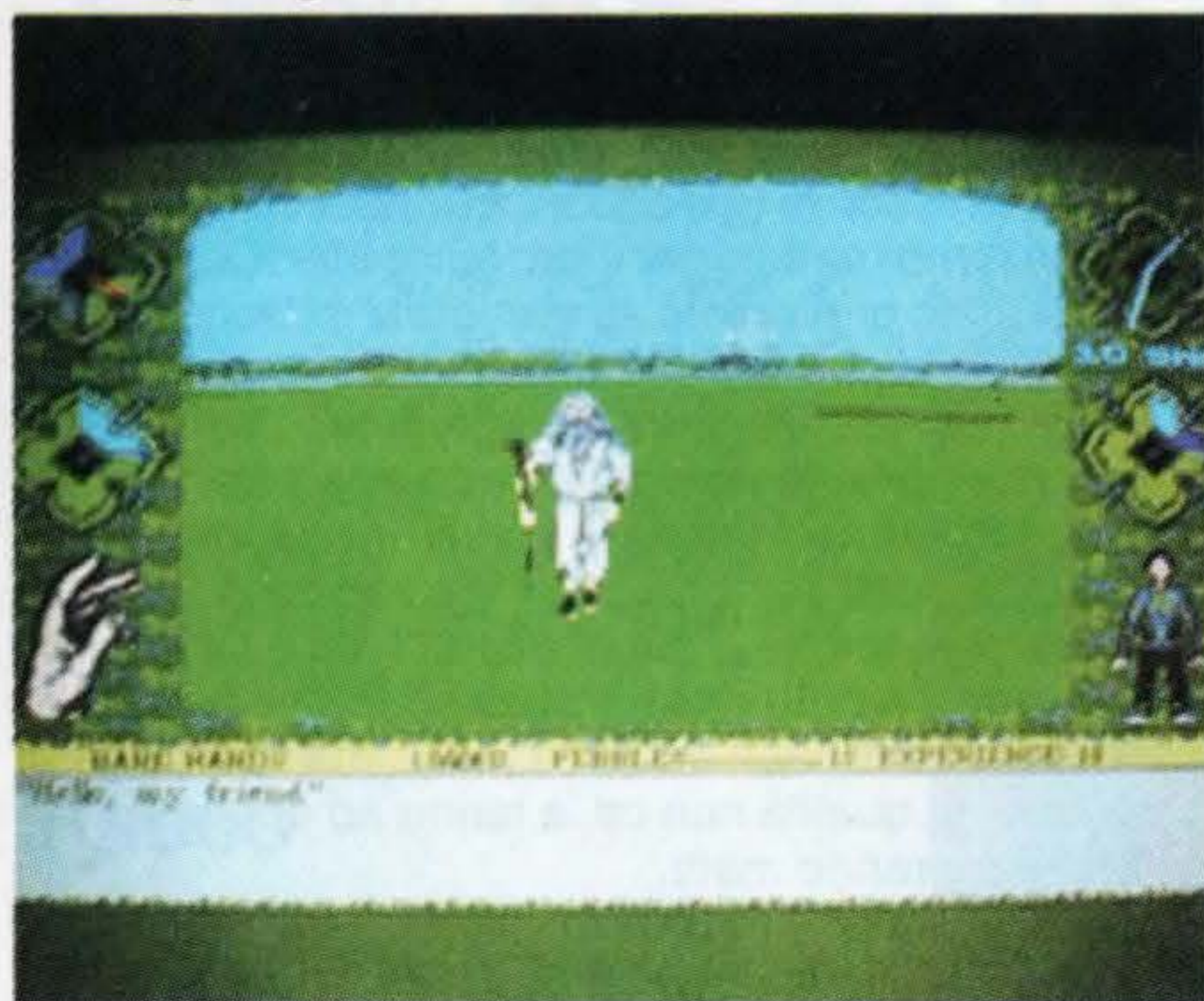
Strider

CPC464, C64, Amiga, ST

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	PREZZO	15000-29000

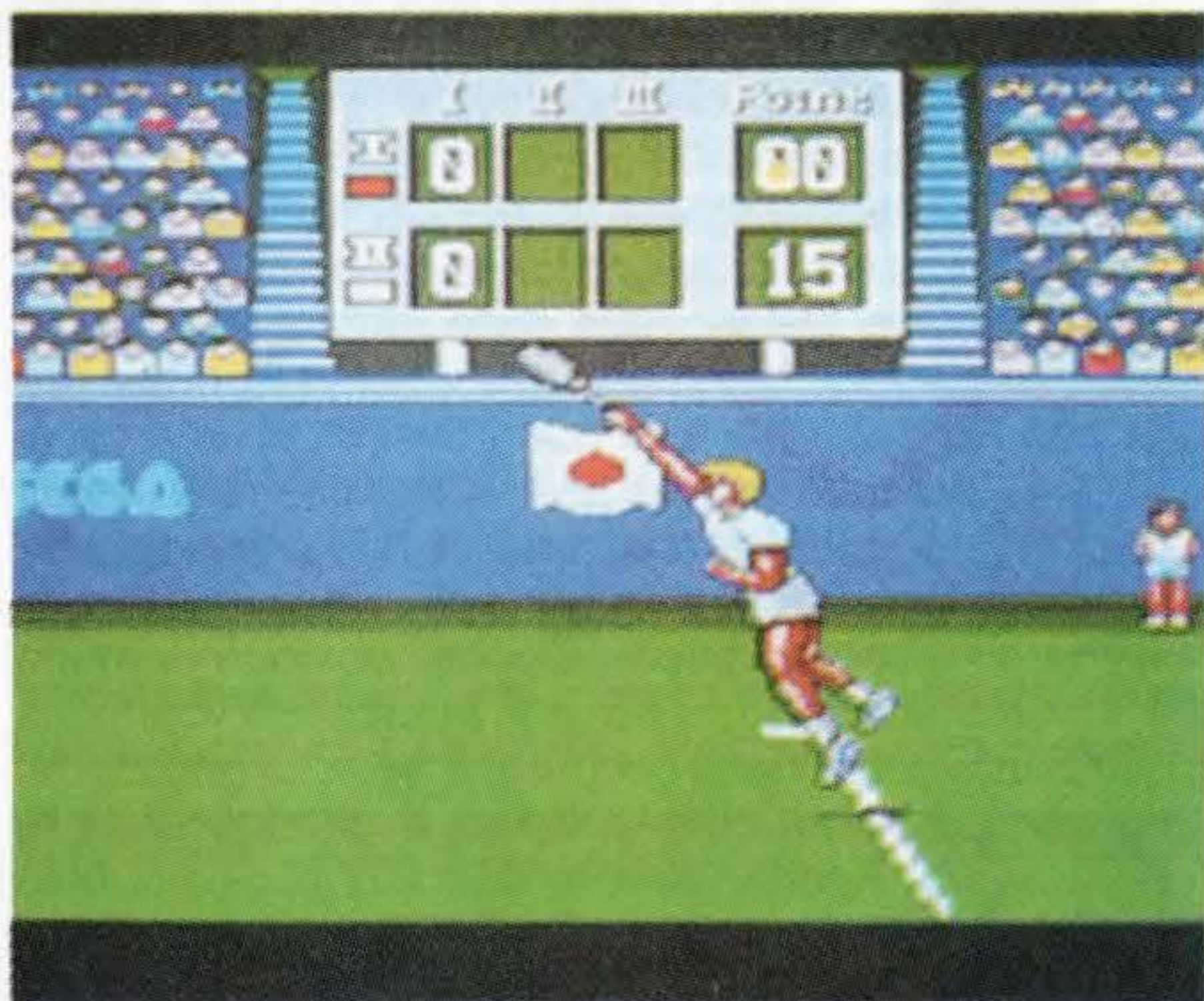
Armato di una spada laser, un atletico guerriero si lancia all'assalto di un paese dell'Europa dell'Est allo scopo di rovesciare il tiranno che regna questa nazione con il terrore. Come si dice generalmente in questi frangenti: "ogni riferimento a fatti reali è puramente casuale". Strider è un grande gioco arcade e occorre davvero riconoscere che la versione CPC è molto riuscita, sfruttando al massimo le capacità della macchina. La grafica è eccellente, nonostante la mancanza di varietà nei colori, e lo scrolling multidirezionale è sorprendente se riferito a questo computer. L'animazione è davvero di altissimo livello e soltanto gli effetti sonori non sono completamente soddisfacenti. Alcune scene sono scomparse e non è possibile fare scivolate in avanti, ma il gioco resta lo stesso nell'essenza, a quello di altre versioni, in particolare per i pericolosi salti di Strider, che sono proprio spettacolari.
Nessun appassionato di arcade potrebbe resistere a un simile programma.
(Dischetto Capcom)

Sleeping Gods Lie

Amiga, ST

GENERE	ADV/AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	49000

Per salvare il mondo dal dominio dell'Arcimago, ritrovate il Dormiente e restituitegli un apparecchio. Il mondo in cui vi muovete è vasto: otto reami, ciascuno dei quali può comprendere fino a sei zone esterne. Il mondo è rappresentato in tre dimensioni e voi vi spostate con il mouse nella direzione del cursore. Dovrete combattere numerose creature con l'aiuto della varie armi raccolte lungo il vostro cammino: pietra, stella ninja, cerbottane, balestre, bastone di fuoco, ecc. Ogni arma possiede caratteristiche proprie. La più potente è sempre automaticamente selezionata, ma nulla vi impedisce di sceglierne un'altra. Certi incontri danno luogo a un dialogo succinto; sta a voi accettare o declinare l'offerta. Troverete anche armature e oggetti diversi, utili per la vostra ricerca. Non dimenticatevi di mangiare e di riposarvi (se possibile al riparo) per riprendere le forze. Frugate a fondo ogni zona prima di abbandonarla, poiché una volta usciti da essa non potrete ritornarvi. La realizzazione è corretta, ma il gioco è troppo poco vario per appassionare gli amatori. (Dischetto Empire)

Tennis Ace

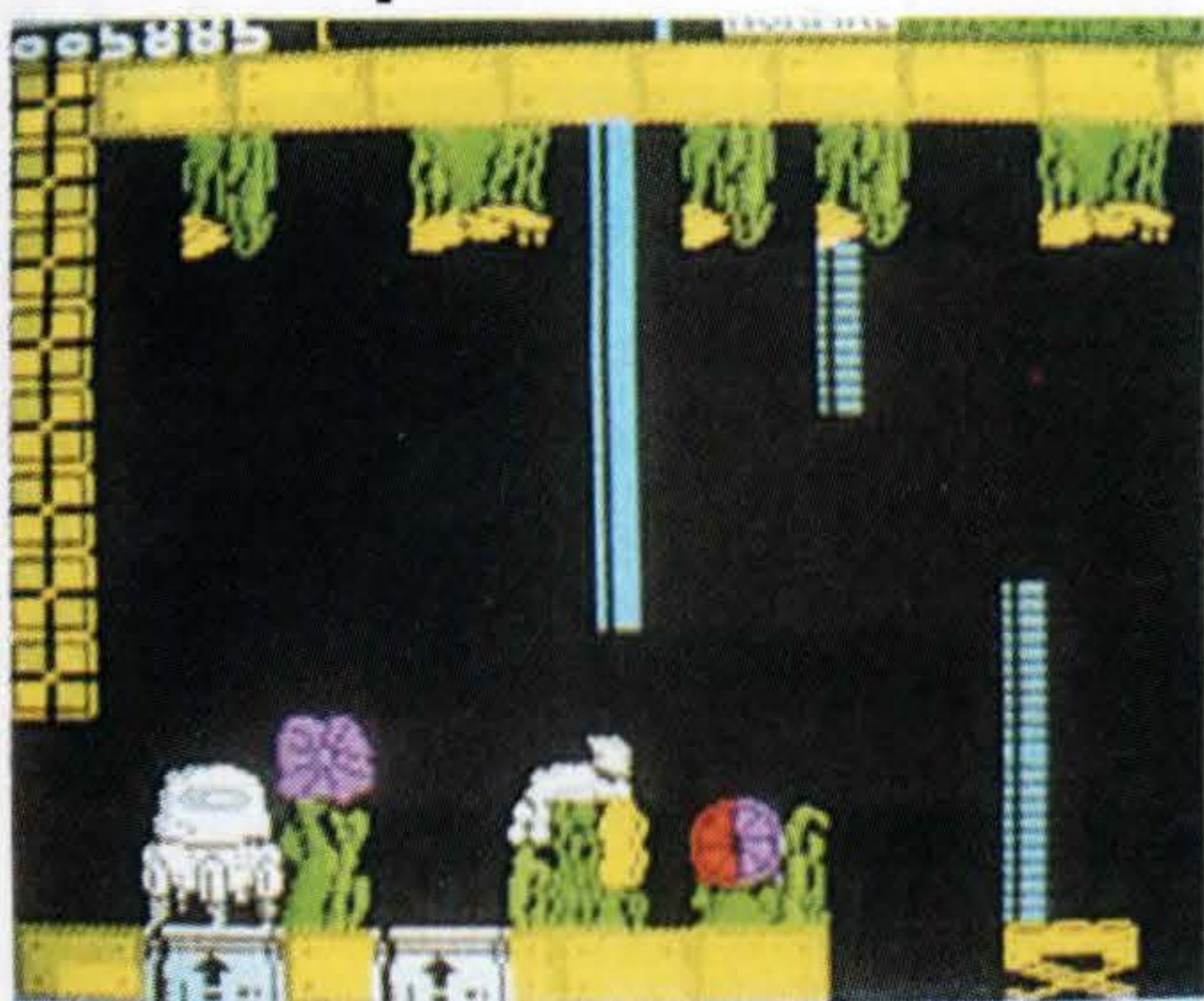
Console Sega

GENE	SIM. DI TENNIS	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Ultimamente stiamo assistendo all'uscita di soft di simulazioni tennistiche veramente ad alto livello che fanno la felicità degli appassionati di questo sport.

A prima vista, Tennis Ace, questa nuova simulazione di tennis sulla console Sega, presenta notevoli somiglianze con il già noto Passing Shot. Dopo un'inquadratura sul giocatore che ha il servizio, il campo è visto dall'alto durante l'effettuazione dei passaggi permettendo una miglior visione d'insieme del campo. Questo programma, in effetti molto ben concepito, presenta un'incredibile varietà di opzioni. Esisteva già un tennis su questa console, ma Tennis Ace è nettamente più efficace. Il modo di controllare i giocatori è davvero molto semplice, il gioco è rapido e avvincente, la grafica è di buon livello, l'animazione precisa e la colonna sonora gradevole. Inoltre è anche possibile giocare in due, uno contro l'altro o nel doppio contro il computer. Ci si può scatenare fin dai primi passaggi, altro che Passing Shot!

(Cartuccia Sega)

The Hit Squad

Spectrum

GENERE	ADV/AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	

Per contrastare il perfido Bocker voi dovete percorrere le dodici parti della città per stanarlo e, quindi, eliminarlo. Prima di cominciare, sceglete uno dei quattro eroi su una foto digitalizzata, ben analizzando le loro capacità individuali, poiché da questo dipenderà l'esito dello scontro. Per poter passare da una zona all'altra dovrete recuperare un gettone e trovare il teletrasportatore. Sparate, saltate o fuggite per evitare i numerosi mostri. Comunque non scoraggiatevi: troverete fortunatamente dei bonus che vi permetteranno di rafforzarvi (armi supplementari, energia, vite, scudi, congelatori, ecc). Questo beat-them-up condito d'avventura è ben realizzato. La difficoltà aumenta in modo progressivo man mano che vi immergete nell'avventura. La grafica è molto ben riuscita. L'icona che rappresenta il vostro personaggio cambia, logicamente, a seconda dell'eroe scelto; le scene, molto varie, sono ben realizzate e i mostri disegnati in modo raffinato. L'animazione è rapida e fluida, ma in compenso i rumori si limitano a qualche bip. Un programma per giocatori di qualsiasi livello. (Cassetta Code Masters)

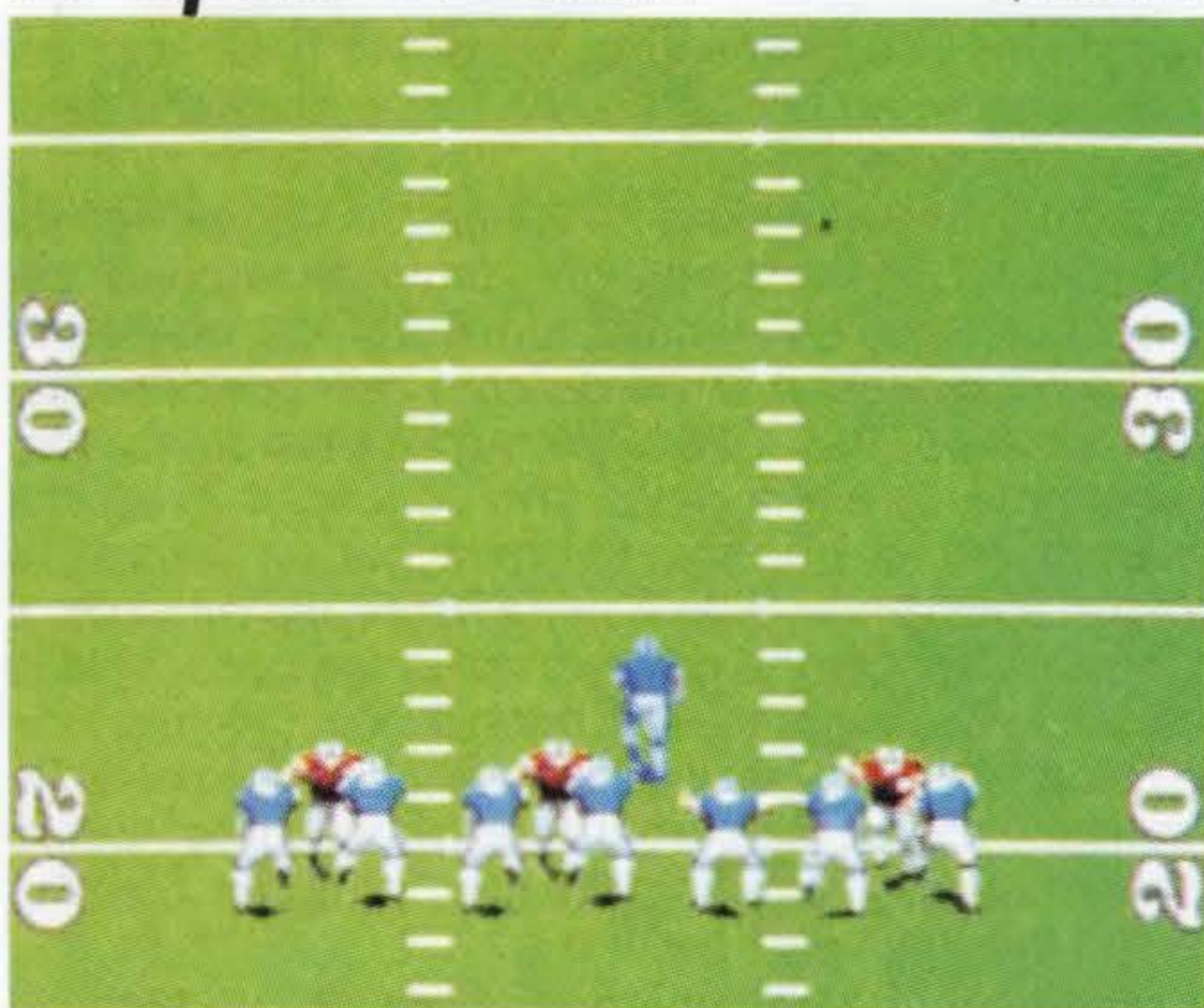
Titan

Spectrum, MSX, PC, C64, CPC469, Amiga, ST

GENERE	ROMPIMATTONI	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆
GRAFICA	☆☆	PREZZO	18000-55000

Titan, fa parte di un genere di soft che ha conquistato decisamente la maggior parte dei videogiocatori che amano mettere alla prova i loro riflessi.
Naturalmente, i possessori di Spectrum saranno felici della conversione di questo rompimattoni per il loro computer. Questo originale game è già stato presentato su numerosi microcomputer ed ha dato grandi soddisfazioni sia ai giocatori che all'editore. Esistono qui solo 16 livelli, ma, contrariamente alla versione in cassetta CPC, è possibile ricominciare da un qualsiasi livello si desideri. Si è sempre affascinati dallo scrolling multidirezionale di grande qualità e dall'animazione molto rapida della palla che darà filo da torcere anche ai super allenati. La nota stonata in questa conversione è data dalla grafica spenta e dai rumori quasi inesistenti. L'idea di base è interessante, ma i più esigenti per quanto riguarda la qualità non ce la fanno ad appassionarsi, mentre altri ne andranno matti.
Un soft da provare prima dell'acquisto.
(Cassetta Titus)

TV Sports Football

Amiga, ST, PC, Spectrum

GENERE	CORSA AUTOM.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	59000

TV Sport Football, è un soft che vi propone (com'è facilmente intuibile dal titolo) una simulazione sportiva e fa la sua entrata sui vostri microcomputer con uno dei più popolari sport negli USA. Naturalmente, potete scegliere tra partite dimostrative o di campionato e da questa scelta dipenderà la difficoltà del game. Nel soft è presente tutto l'essenziale delle caratteristiche del gioco: mischia, placcaggio, touch down. TV Sport Football, dispone di una dimensione tattica di buon livello che merita di essere particolarmente sottolineata. E' in effetti possibile riconsiderare in ogni momento la vostra strategia di squadra grazie a un sistema di menu che vi consente, se le circostanze lo richiedono, di adeguare le vostre azioni. Questa opzione è molto interessante, ma è facilmente intuibile che questo fatto crea una tendenza a rompere il dinamismo del programma. La grafica del soft è stata particolarmente curata: colori e dettagli sono di grande effetto estetico. Anche l'animazione è di buona qualità e gli effetti sonori corretti.
(Dischetti Cinemaware)

Virus

Amiga, ST, Spectrum, PC (ogni schèrmo)

GENERE	COMBAT. 3D	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-39000

Come resistere alla notorietà di questo soft celebre per la sua galoppante animazione 3D?!
Prima Zarch su Archimedes, poi Virus su ST e Amiga (già recensiti nei numeri precedenti di questa stessa Guida Videogiochi), questo programma che vi pone ai comandi di un veicolo ben difficile da pilotare, approda sui nostri PC. Con il mouse, il joystick o la tastiera, voi inserite il turbo per guadagnare quota e sistemate l'apparecchio in avanti/indietro o sinistra/destra per virare... Una cosa soprende subito: non si è mai vista un'animazione tanto rapida e fluida su PC! Lo scenario, rilievo e vegetazione di un pianeta futurista, scorre davanti ai vostri occhi sbarrati. Certo, tutta la strategia di Virus si riassume in questo pilotaggio delicato e nello sparare a tutto spiano su nemici che appaiono all'improvviso sullo schermo radar. Alcuni si stancheranno... Tuttavia, ecco un programma davvero consigliabile, prima di tutto perché appassionante, poi perché è troppo raro vedere una buona animazione su PC. Non lasciatevi sfuggire l'occasione! (Dischetto Firebird)

RETROSPETTIVA

I VIDEOGIOCHI CHE HANNO FATTO STORIA

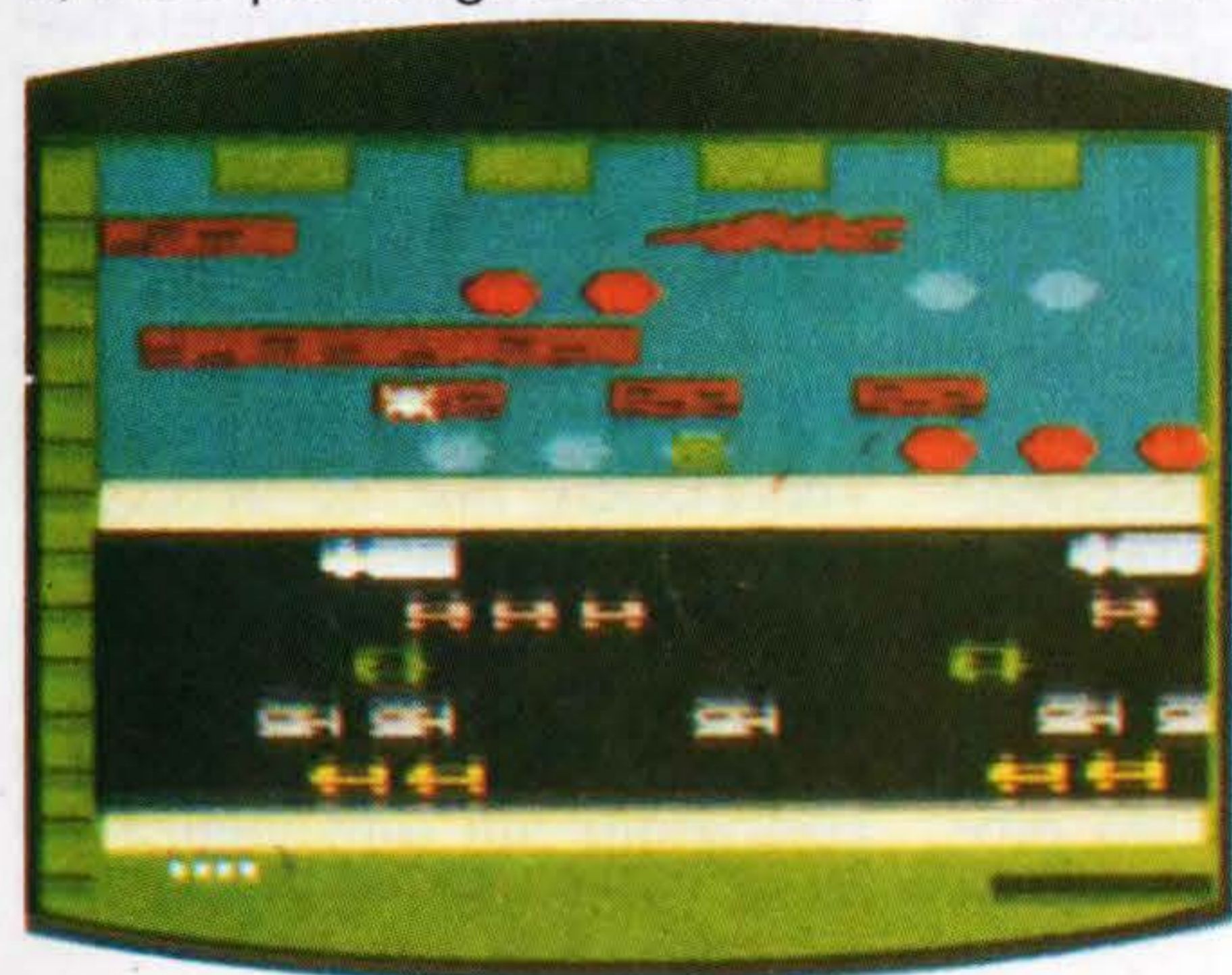
FROGGER

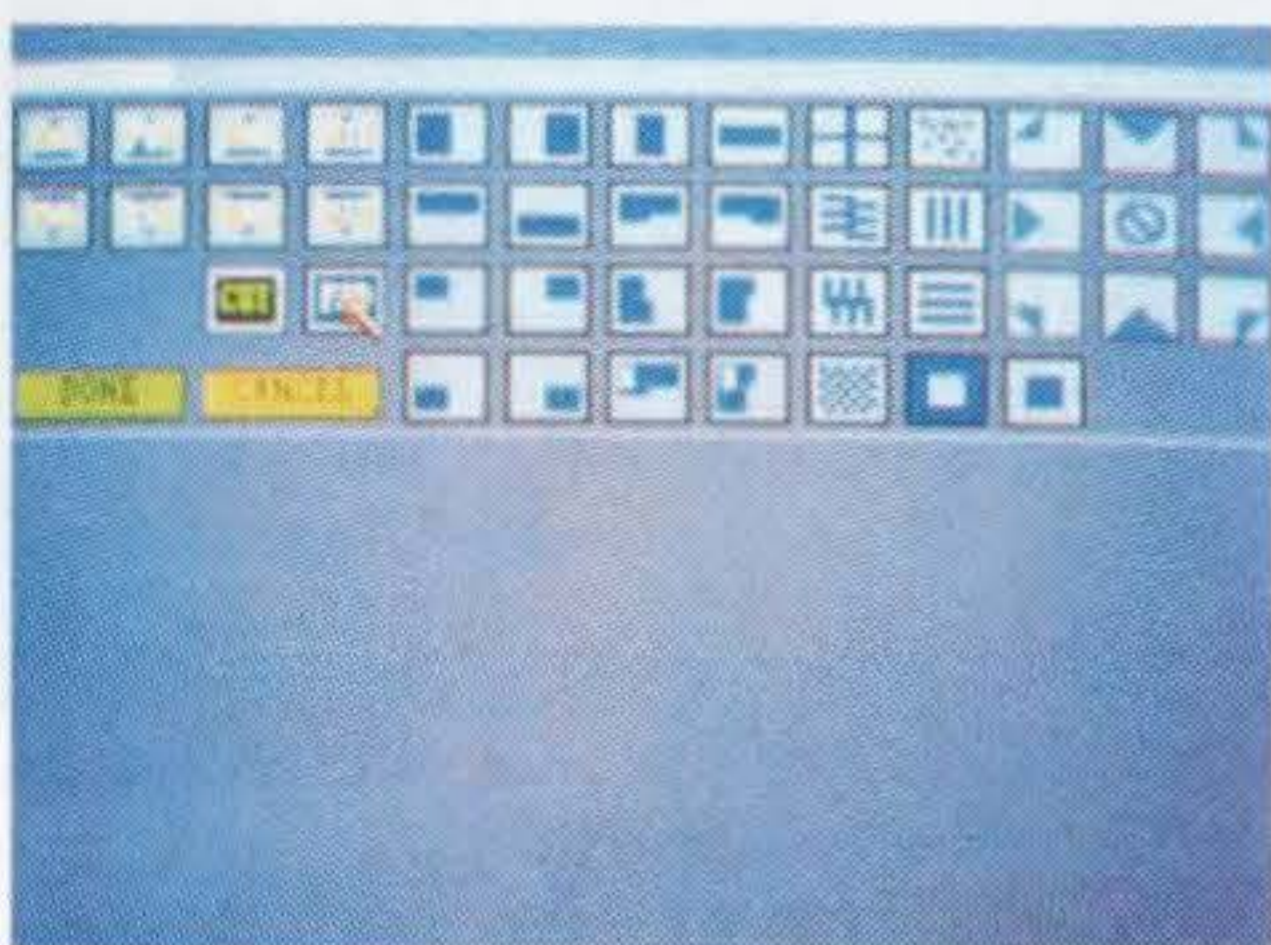
Frogger, chi non si ricorda di Frogger? Uno dei più significativi videogiochi arrivati dalle sale giochi ai computer e alle console nel maggio del 1983.

Il gioco

Scopo del gioco era fare attraversare lo schermo dal ranocchio che procedeva a balzi e farlo arrivare sano e salvo ad uno dei cinque rifugi che lo attendevano sull'altra sponda del fiume. Per fare ciò il ranocchio aveva a disposizione 30" durante i quali doveva attraversare una strada e un fiume evitando di farsi investire dalle automobili in corsa e di venire travolto dalla corrente del fiume. Occupati i cinque rifugi da altrettanti ranocchi, un allegro motivo annunciava l'incasso del bonus e l'inizio di un nuovo livello con maggiore difficoltà.

Variazioni

Il gioco aveva sei variazioni: 1, 3 e 5 per un giocatore e 2, 4 e 6 per due giocatori. Ai numeri 1 e 2 corrispondeva il gioco più semplice. Una larga banda nera rappresentava l'autostrada a 5 corsie e in ciascuna corsia scorrevano più o meno velocemente automobili e camion pronti a investirvi. Un altro marciapiede rappresentava un rifugio sicuro dove riprendere fiato a metà percorso. C'era poi il fiume, largo quanto l'autostrada e percorso da una forte corrente. Sul fiume galleggiavano tartarughe, tronchi e coccodrilli e il ranocchio doveva saltare sopra questi galleggianti per raggiungere il suo rifugio, senza però saltare in bocca al coccodrillo! Sbagliando il salto la corrente trascinava via. Frogger è stato un gioco divertente e originale, che ha messo a dura prova i riflessi di molti.

(continua da pagina 15)

TV Text (Zuma Group) genera dei titoli fissi in bit map. Uno dei rari programmi che si accontenta di 512 Kb! TV Show (Zuma Group) appartiene alla stessa famiglia di Light Camera Action senza raggiungere la stessa facilità d'impiego.

utilizza il metodo del copione video per organizzare il collegamento dei diversi avvenimenti. La presentazione molto chiara delle funzioni ed il raggruppamento in quadri dei parametri associati ad ogni azione facilita enormemente il suo utilizzo. La pagina di scrittura del copione video descrive gli avvenimenti successivi alla presentazione. L'editing del copione è molto facile, la cancellatura o l'inserimento di un avvenimento sono istantanei. Al dettaglio si giunge grazie all'editing di avvenimenti, quadro di definizione di tutti i parametri: nome dello schedario da caricare, durata dell'azione, modo e velocità di transizione fra immagini, ecc. Conviene associare un buffer all'operazione di caricamento indicando un numero di canale: è qui tutta l'astuzia del programma che utilizza perfettamente il funzionamento multiforme di Amiga. Lo stoccaggio degli archivi di suoni o di immagini in memoria tampone durante lo scorrimento della presentazione evita le interruzioni provocate dalla lettura del dischetto. Si levi un "bravo!" agli editori! Abbiamo anche apprezzato la qualità e la varietà degli effetti di transizione fra immagini proposti dalla Light Camera Action: vortice (spirale centrifuga o centripeta), zig-zag, mosaico aleatorio, scrolling, ecc. Inoltre, questo eccellente software può pilotare le funzioni del genlock Super Gen della Digital Creation oppure essere utilizzato da solo, senza genlock, per la realizzazione di superbe presentazioni.

Imagic (Atari 1040 ST)

I programmi di desktop video su Atari ST non sono molti. Se l'ST eccelle in campo musicale (grazie alla sua presa MIDI), è stato nettamente superato da Amiga per le applicazioni grafiche in quanto è limitato dalla sua incapacità di visualizzare immagini a schermo pieno. Imagic prevede, comunque, una straordinaria semplicità di utilizzazione e una buona varietà di sofisticazione degli effetti visivi. Questo software della Application System, esige un minimo di 1 Mb di RAM. Imagic dispone di proprie funzioni di disegno: traccia a mano libera, creazione di elementi geometrici, riempimento di superfici con motivi o con un colore a scelta. Esso permette dunque di ritoccare delle immagini, di aggiungervi dei testi (le funzioni "testo", numerose, rendono possibile la titolatura), di duplicare, di ingrandire o ridurre una porzione d'immagine... Ma l'essenziale non è questo. Utilizzato con fantasia, questo programma permette all'appassionato di video di realizzare degli effetti di transizione professionali. Imagic accetta immagini provenienti dalla maggior parte dei software di creazione grafica funzionanti su Atari ST. Grazie ad un potente algoritmo di compander, esso è capace di stoccare in RAM un numero elevato di immagini. Un pannello di presentazione, lo storyboard, assembla le icone simbolizzanti le immagini in memoria e le funzioni proposte. Il software propone cinquantadue effetti speciali di transizione che assicurano il passaggio da un'immagine all'altra: scrolling semplici, effetti pettine, di rotazione o di mosaico, composizione o disintegrazione delle immagini con linee ed altre trovate quasi indescrivibili. Sfortunatamente, si ritrova l'inevitabile problema dei conflitti di tavolozze: bisognerà dunque badare ad armonizzare i colori dei diversi disegni per evitare spiacevoli sorprese. Il programma è costoso, ma i risultati buoni.

Pro Video Plus (Amiga)

Questo austero programma per la titolazione e la creazione di effetti di mascherina della JDK Images non rivela le sue risorse che al termine di un laborioso allenamento. L'assenza di menu rotanti è un handicap e il mouse, deve essere scollegato per evitare interventi intempestivi. Il richiamo delle differenti funzioni del programma si fa da tastiera. Il programma preferisce così un controllo della tavolozza per valore numerico agli ormai classici cursori RGB. Si tratta di un sacrificio deliberato mirante ad economizzare memoria? Senza dubbio, ma ciò non impedisce al programma di esigere 1 Mb di RAM; addirittura 1,5 Mb se devono essere inserite immagini provenienti da altri software.

Il programma lavora per linea e per pagina. La creazione di un titolo è sottomessa a numerose costrizioni in dipendenza di questo modo di funzionamento.

L'inserimento del testo nella pagina non è libero: i caratteri occupano tassativamente sullo schermo delle zone la cui dimensione deve essere definita in anticipo. L'altezza di queste linee determina il corpo massimo dei caratteri che vi possono essere inseriti. Quattro font sono residenti in memoria con parecchi stili (corsivo, sottolineato...). Pro Video Plus permette il mixaggio di differenti tipi di caratteri su una stessa riga. L'aggiustamento (centratura, inquadratura a sinistra o a destra) si può applicare, a scelta, ad ogni linea o alla pagina intera. Pro Video Plus propone sia giochi d'ombra che di volume. Ogni zona del testo può ricevere uno o due colori di fondo e l'impiego di caratteri grafici permette di affinare la presentazione. Si possono anche programmare dei cicli di colori. Se questo programma è lontano dall'offrire la scioltezza di programmi elaboranti integralmente in bit map, ha in compenso il vantaggio di poter animare le linee indipendentemente le une dalle altre. Sui 92 effetti di transizione proposti, 58 concernono animazioni di linee. Ogni transizione è beninteso regolabile in durata. Un programma interessante, ma non per tutti.

TV Text (Amiga)
TV Text della Zuma Group è un programma per la creazione di pagine fisse di presentazione. Contrariamente ad altri, è incapace di far scorrere un titolo di testa sullo schermo o di spostare oggetti grafici indipendenti. Bisognerà dunque assolutamente gestire l'archivio delle immagini così create con un software di visualizzazione (TV Show, per esempio), per realizzare delle presentazioni di diverse pagine. Ma se il procedimento ha i suoi limiti, ha anche i suoi atout. I creatori di TV Text si sono potuti soffermare sullo sviluppo delle capacità grafiche del programma ed hanno curato la sua ergonomia. TV Text si avvicina infatti ad un soft per la creazione grafica e si utilizza come tale. Inoltre, si sente perfettamente a suo agio con i 512 Kb di Amiga 500. TV Text non sprofonda nell'esoterismo inutile che colpisce numerosi programmi destinati ad Amiga. L'apprendimento delle sue diverse funzioni è facile: menu scorrevoli e lavoro al mouse sono predisposti per facilitare l'utilizzatore. TV Text funziona in alta o in media risoluzione (la scelta si fa dopo l'avvio, selezionando l'icona appropriata). Per evitare la presenza di bordure attorno all'immagine, sono proposti dei modi di visualizzazione "video". Il programma utilizza e genera archivi nel formato IFF, ciò rende impossibile l'impiego di elementi grafici (sfondi, lettere, ecc.) provenienti da altri programmi di creazione grafica. Gli assortimenti di caratteri dallo standard Amiga sono invece compatibili con TV Text. Il menu Text permette di scegliere i caratteri, la loro dimensione, lo stile (corsivo, sottolineato, grassetto, ecc.) e dispone di una funzione addizionale di rotazione del testo. Il menu di aggiustamento propone parecchi modi di centraggio del testo: a sinistra, a destra, centrale, verticale, ecc. Tuttavia, il confronto di questo programma con un software di elaborazione di testi si ferma qui. TV Text può infatti arricchire le lettere di qualche gradito effetto speciale: ombre riportate proiettate sull'immagine di fondo secondo una direzione regolabile, effetti di volume, per esempio. Inoltre, la scelta si effettua per riga, in una finestra speciale, senza che le lettere siano visualizzate nella loro presentazione definitiva. Si è lontani da una visualizzazione WYSIWYG (What you see is what you get), e ciò pone qualche problema di leggibilità del testo quando il fondo è scuro. Una volta convalidata e dopo alcuni calcoli, la riga finale appare sullo schermo. Il suo posizionamento è semplice, poiché l'intera riga segue fedelmente i movimenti del mouse e si copia ad ogni pressione sul tasto di sinistra. Altre opzioni speciali completano utilmente la presentazione di insieme delle pagine. L'opzione "paper paint" provoca per esempio la ripetizione di un elemento grafico sull'insieme della pagina. Il soft dispone inoltre di alcune funzioni grafiche semplici (tracciati di cerchi, di ellissi o di quadrati), che si possono utilizzare congiuntamente alle funzioni di ombreggiatura o di creazione di effetti di volume. Un eccellente programma.

TV Show (Amiga)
Altro software della Zuma Group destinato alla creazione di effetti di transizione fra immagini fisse, si afferma come complemento indispensabile di TV Text, benché possa utilizzare immagini create con altri programmi (Deluxe Paint, per esempio). Contrariamente a TV Text, esso non dispone di alcuna funzione di disegno o di cattura di testi e non funziona che a partire dall'archivio esistente. Si accontenta dunque di caricare queste immagini in memoria, di gestire la loro apparizione sullo schermo secondo diversi modi di visualizzazione, di spostare degli oggetti grafici (testo o disegno) su un fondo. La sua ergonomia è poco allettante confrontata con la facilità di impiego di TV Text. Proprio come Deluxe Video, esso utilizza il principio del copione descrivente la scaletta temporale dell'animazione senza dar prova della stessa chiarezza di organizzazione. Secondo la terminologia stessa del manuale, ogni copione prevede: apparizione d'immagini di fondo, di oggetti grafici (testo o disegno), cicli di colore, circuito di ripetizione anche... partendo da un testo! L'editing di copioni offre naturalmente numerose possibilità di inserimento. Para-

metri associati ad ogni quadro regolano la durata del suo mantenimento e la velocità di transizione, ma lo scorrimento del copione può anche essere pilotato attraverso i tasti di funzione. TV Show tratta i quadri per sequenze. Offre in più quarantadue forme di transizione dalle più semplici alle più complesse; l'immagine può apparire bruscamente, scivolare sullo schermo da un lato o ricomporsi poco a poco come un mosaico. Certo, sussiste qualche imperfezione in quanto la parte bassa dell'immagine, in questo modo, appare di colpo senza tener conto della scelta dell'utilizzatore. In più, bisogna badare ad evitare conflitti di tavolozze durante l'alternanza delle due immagini di fondo! Conviene armonizzare i colori e pianificare le transizioni in modo da evitare effetti indesiderabili, dovuti alla macchina tanto che al programma. Una volta recepito, il programma si rivela di semplice utilizzo, anche se non raggiunge la flessuosità d'uso dei software che gestiscono contemporaneamente la scrittura dei testi e la loro animazione. Benchè richieda acrobatiche contorsioni e sgradevoli cambi di dischetti, l'insieme TV Text + TV Show costituisce un mezzo valido per avvicinarsi al desktop video. Abbastanza avido di memoria, TV Show necessita di 1 Mb di RAM.

Video Titler(Amiga)

Questo software firmato Aegis si compone di due programmi complementari: Aegis Video Titler, potente mezzo per la creazione di pagine fisse di presentazione e Aegis Video Seg, generatore di effetti speciali (effetto di mascherina e di transizione). Naturalmente, 1 Mb di RAM al minimo e due lettori di dischetti sono indispensabili. Aegis Video Titler combina il meglio dei due sistemi di creazione di pagine: associa l'estensione delle possibilità in modo bit map, deformazione di caratteri, collocazione libera delle righe, ecc., alla docilità dei programmi che elaborano linee e parole come oggetti indipendenti modificabili in ogni momento. Gli effetti proposti per arricchire il testo inserito sono numerosi e di gran qualità. Il testo si può scrivere con lettere al neon di diversi tipi, può sdoppiarsi, può proiettare un'ombra e tramutarsi in blocchi 3D. Meglio ancora: la funzione Poly Text offre delle possibilità inedite: il testo selezionato aderisce istantaneamente alla forma di un quadro modificabile in tutti i sensi! Basta agganciare un angolo del quadro col cursore e tirarlo a piacere per vedere il testo precedentemente scelto deformarsi per riempirlo di nuovo. Davvero sorprendente! La creazione di titoli animati realizzabile col programma Video Seg necessita al minimo di 1,5 Mb di RAM. L'animazione si costruisce manualmente spostando i differenti elementi di testo sullo schermo. Video Seg propone, da parte sua, ventiquattro effetti di transizione fra immagini fisse o animazioni. I modi di creazione del copione e di definizione degli attributi di ogni avvenimento sono simili a quelli di Light Camera Action, una creazione dello stesso editore. Le finestre di cattura e gli effetti prodotti sono d'altronde quasi uguali.

Parecchie considerazioni emergono da questo sguardo sui prodotti più facilmente reperibili. In primo luogo, la superiorità di Amiga è indiscutibile.

Atari ST si è potuto imporre per la musica grazie alla sua interfaccia MIDI interna. Al contrario, l'obbligo di intervenire nella macchina per collegarla ad un genlock e l'impossibilità di ottenere un'immagine a schermo pieno gli hanno chiuso la strada del desktop video. Con la sua entrata per temporizzatore esterno, il 520 STE si dovrebbe poter collegare facilmente con un genlock, ma può darsi che il ritardo accumulato sui suoi rivali sia irrecuperabile. Attendiamo tutti l'entrata dei PC sulla scena del desktop video, avvento che non potrà che confondere le idee. Bisogna anche constatare che la maggior parte dei software di desktop video esige delle configurazioni materiali ben fornite di memoria, e quindi già abbastanza care in partenza. I genlock, elementi di base della catena micro-video, si collocanoa un livello di prezzo elevato che li rende difficilmente accessibili alla maggior parte degli appassionati. Dal lato dei software regna la confusione. Ognuno funziona secondo la propria ricetta. Per ora nessuno dei modi di funzionamento è d'altronde riuscito ad imporsi e si è ancora lontani dall'uniformità relativa che concerne, per esempio, l'elaborazione del testo. Si deve dunque utilizzare ogni prodotto in base alla sua specificità e trarre profitto dalle complementarità esistenti.

Apprezziamo comunque lo sforzo intrapreso dalla Aegis per sviluppare una gamma completa ed omogenea di programmi video dalle possibilità estese. Resta il fatto che, di solito, questi software sono piuttosto onerosi. Con tutto ciò, il bilancio del desktop video non è affatto negativo. La confusione che sembra regnare ancora in questo campo è in gran parte imputabile alla sua giovane età. Non è meno vero che piccoli studi di produzione semi-professionali o anche professionali cominciano ad occuparsi di Amiga, prova indiscutibile delle potenzialità della coppia video-informatica. Resta tuttavia un parametro che i programmatori ed i costruttori gestiranno a fatica: quello dell'evoluzione degli standard nel campo video. La realizzazione del Hi-8 e del S-VHS porta a riconsiderare i criteri di qualità. Certo è che quando la passione del video-amatoriale si scontra con la micro-informatica, provoca scintille!!

A.C.

L'UNICO

riconosciuto ufficialmente dalla Commodore inglese (versione Amiga)

ORIGINALE

con scheda di registrazione per ricevere gli indispensabili aggiornamenti

SEMPRE IN AGGUATO

non c'è più virus che tenga: verifica tutti i dischi che inserisci

AGGIORNATISSIMO

perchè memorizza in uno speciale database ogni dato relativo ai nuovi virus che scopre

IN ITALIANO

programma e manuale in italiano (solo Amiga, IBM solo manuale, Atari St in inglese)

VIRUS KILLER

in versione italiana a Lit.29.000.
Assurdo farselo sfuggire.

Nuova versione 2.1: ora vengono riconosciuti anche i virus *appesi* in fondo ai programmi!

Se non trovi Virus Killer **originale** presso il tuo rivenditore ordinalo direttamente a Lago scrivendo - se è il tuo primo ordine in Via Napoleona 16 22100 Como - o telefonando allo (031) 30.01.74. Virus Killer è un prodotto Practical/CRL viene importato in esclusiva da Lago snc

® Commodore e Amiga sono marchi registrati dalla Commodore Amiga Inc.

FUTURE WARS

BEST SELLER INVERNO '89/'90

Amiga
Atari ST
IBM

ENTRA SUBITO NELLA PRIMA SUGGESTIVA AVVENTURA DEGLI ANNI '90!

CINEMATIQUE È UNA TECNOLOGIA RIVOLUZIONARIA PER VIVERE UN'AVVENTURA UNICA ATTRAVERSO IL TEMPO, DALLA PREISTORIA AL-L'INESPLORATO FUTURO: FUTURE WARS. ACCESSIBILE ANCHE AI GIOCATORI MENO ESPERTI, FUTURE WARS CREA UNO STANDARD SUPERIORE TRA I GIOCHI DI AVVENTURA DINAMICA GRAZIE ALLA TRAMA SINGOLARE ED ALLA GRAFICA SORPRENDENTE; L'ANIMAZIONE STRAORDINARIA E GLI EFFETTI SONORI HANNO ENTUSIASMATO LA STAMPA MONDIALE CHE LO HA GIÀ PROCLAMATO "GIOCO D'AVVENTURA DELL'ANNO".

DELPHINE SOFTWARE CINÉMATIQUE

Lit.29.000 in ESCLUSIVA da SoftMail. Programma e manuale in italiano!!!

SoftMail

SOFT MAIL

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
- Ogni singola spedizione é assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Accessori

Dischetti TDK & bulk	*tel.*
Flicker master Amiga	29.000
Joy. ace	12.000
Mouse cat	19.000

Libri, hints & tips

Adv. dungeons & dragons	*tel.*
libroGAME® & roleGAME	*tel.*
Electronic Arts	*tel.*
Masters collection	19.000
Quest for clues II	39.000
consigli per 40 giochi	
Sierra-On line	*tel.*
Ultima	*tel.*

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano.
Una ✻ indica la versione completamente in italiano

Amiga

Bangkok knights	49.000
Barbarian II *	39.000
Basketball	49.000
Batman: the movie	29.000
Battle squadron	69.000
Beach volley	39.000
Borodino	29.000
Castle warrior	29.000
Commando	29.000
Continental circus	29.000
C1-Text 2.0 ✻	79.000
DigiPaint 3 (PAL)	150.000
Dragon's Breath ✻	tel.
Dungeon quest	79.000
Femme fatale VM18	59.000
Fighting soccer *	18.000
Future Wars ✻	29.000
F1 Manager ✻	39.000
Ghostbusters II *	49.000
It cames from the desert	tel.
Keef the thief	55.000
Knight force	29.000
Lancaster *	19.000
Leisure suit Larry II	69.000
Life & death	tel.
Moonwalker	18.000
Omega	49.000
Planet of lust VM18	55.000
Power drift *	25.000
Qix	59.000
Red lightning	69.000
Reel fish'n	75.000
S.E.U.C.K. *	49.000
Shadow of the beast	69.000
contiene T-Shirt	
Scenery Hawaiian	39.000
Sim city 1.1	65.000
Sleeping gods lie ✻	49.000
Space ace	tel.
Space quest III	69.000
Stellar crusade	69.000
Strider	18.000
Stunt car racer	59.000
Sword of twilight	59.000
Tank attack ✻	39.000
The untouchables	tel.
Time	49.000
Turbo outrun	25.000
Virus killer 2.1 ✻	29.000
anche per virus appesi	
Wayne G. Hockey	75.000
Winners (raccolta)	49.000

Apple IIGS (Disco 3")

Balance of power 1990	tel.
Battlechess	89.000
Keef the thief	79.000
Life & death	79.000
Test drive II	65.000
California challenge	29.000
Three stooges	79.000

Apple IIe, IIc: telefona

Lancaster

A 50 anni dall'inizio della IIa guerra mondiale, Lancaster propone un a sfida personale contro il nemico nazista a bordo di un potentissimo aereo da combattimento.

Emozionante e divertente, Lancaster combina il meglio della simulazione con l'estrema giocabilità dell'arcade.

E' un'esclusiva SoftMail **Lit.19000 con manuale in italiano!**

Atari ST

Add: Hillsfar	59.000
Barbarian II *	39.000
Batman: the movie	29.000
Day of Pharaoh	29.000
Ferrari formula one	55.000
Future Wars ✻	29.000
Galaxy force	49.000
Ghostbusters II *	49.000
Ghouls'n'ghosts	29.000
Indy: the last crusade	29.000
Manhunter II (S.F)	59.000
Moonwalker	29.000
Rainbow warrior	59.000
Red storm rising	49.000
S.E.U.C.K. *	49.000
Scenery Hawaiian	39.000
Shinobi	29.000
Space ace	tel.
Strider	18.000
Super wonderboy *	39.000
Verminator	49.000
Virus killer	29.000
Tank attack	39.000

CBM 64/128 (Cassetta)

Batman: the movie	15.000
Cabal	15.000
Fighting soccer *	15.000
F1 Manager ✻	18.000
Ghostbusters II *	18.000
New Zealand story	15.000
Super Wonderboy *	15.000
Tusker	18.000

CBM 64/128 (Disco)

Battlechess	29.000
Batman: the movie	18.000
Christmas collection	18.000
Dynamite dux	25.000
Fighting soccer *	18.000
Footballer of year II	15.000
F1 Manager ✻	25.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Italy 90 soccer ✻	25.000
nuova edizione	

AMSTRAD, MSX, SPECTRUM: TELEFONA PER LE ULTIME NOVITÀ

Moonwalker	18.000
Power drift *	18.000
Shinobi	25.000
Space Rogue	29.000
Storm across Europe	59.000
The Untouchables *	21.000
Turbo outrun	15.000
Tusker	25.000
Uninvited	29.000
Winners (raccolta)	29.000
World soccer	25.000
Zac Mc Kracken ✻	39.000
100% Dynamite (racc)	29.000

Macintosh

Fast break	75.000
Fire brigade	69.000
Grand prix circuit	79.000
Sim city B&N	75.000
Sim city Supreme	135.000
2MB/16 colori o grigi	
Starglider II	79.000

Ms-Dos (Disco 5")

A-10 Tank killer	79.000
Archipelagos	69.000
Barbarian/Antiriad *	39.000
Barbarian II *	39.000
Corvette	69.000
F-15 strike eagle II	79.000
Ferrari formula one	69.000
Future Wars ✻	tel.
F1 Manager ✻	39.000
Hero's quest	99.000
Instant facilities loc.	55.000
richiede Flight Sim. 3.0	
Jetfighter	89.000
M1 Tank platoon	89.000
Omnicron conspiracy	69.000
Star Trek V	59.000
Virus killer *	29.000

Versioni su 3": telefona

Buono d'ordine da inviare a:

Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

GV Spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT. ______

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express

Numero ______ scad. ______

Cognome e nome ______

Indirizzo ______ Nr. ______

CAP ______ Città ______ Pv ______ Tel. ______

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ______

NON SOLO VIDEO...

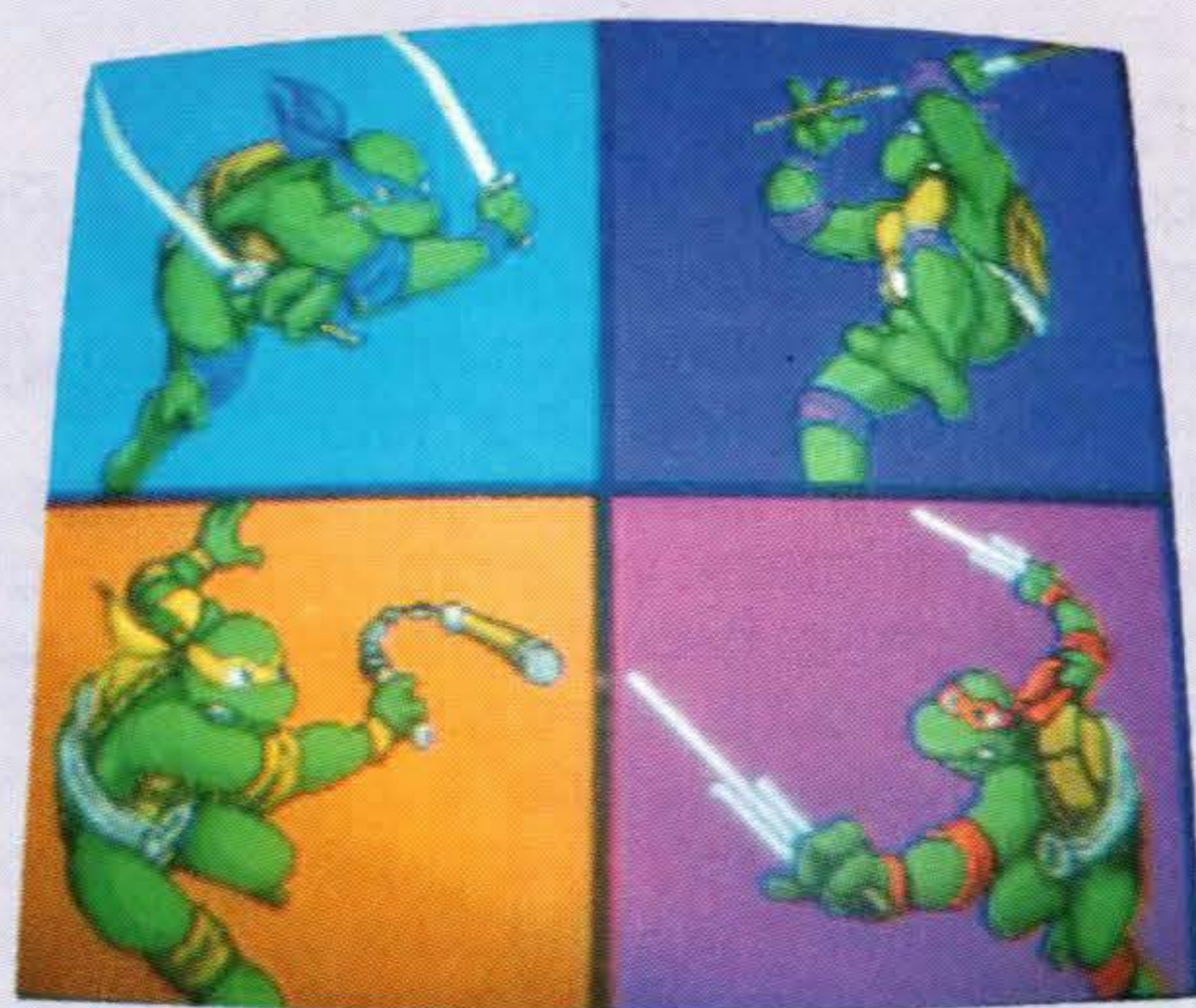
Questo mese l'angolo di "Non solo video" vi trascina in entusiasmanti avventure con Super Role Playing Game per gli amanti del "fai da te" , alcuni preziosi consigli su come dipingere le splendide miniature.

SUPER ROLE PLAYING GAME

Diciamolo subito: è tutto in lingua inglese, non tradotto. *Marvel Super Heroes, The Heroic Role-Playing Game*, ti trasferisce integralmente a New York City, lungo le avenues e dentro i grattacieli, una volta che tu abbia assunto i panni, o meglio il costume, del tuo eroe preferito: *Captain America* o *Spider Man*, *The Thing* o *Captain Marvel*... (tanto per non far nomi...). Dotato di super poteri, identità segreta, talenti e abilità, ti lancerai all'inseguimento di spietati criminali, per salvare il mondo in un turbinio di azioni mozzafiato da cui, siamo certi, uscirai vincitore. La scatola gialla, set base, L.28500, contiene un manuale introduttivo di regole per il combattimento, il libro campagna e avventura, una mappa bifacciale di New York City, 25 pezzi da gioco in cartoncino e due dadi. La scatola blu, Advanced Set, L.28500, contiene, oltre al libro del giocatore, il libro del giudice, la mappa, 40 carte personaggio e la bellezza di 80 cartoncini personaggio tridimensionali, da ritagliare e incollare; naturalmente, non mancano i due dadi necessari. Marvel R.P.G. è sviluppato con grande chiarezza e logica, i manuali sono agevoli da consultare e i personaggi molto ben disegnati: va sottolineato che l'Advanced Set può essere utilizzato indipendentemente dal basico, ma soprattutto che non "complica la vita" ai giocatori, bensì ne amplia a dismisura l'orizzonte, moltiplicando le possibilità di scelta. Marvel è un R.P.G. elastico e veloce, che ti lancia in alto, oltre te stesso. Sono disponibili avventure e accessori in fascicoletti a parte, tutti in lingua inglese.

CONSIGLI PER DIPINGERE LE VOSTRE MINIATURE FANTASY

Tanto per non perdere le buone abitudini, Vi presentiamo Gianluigi Burlini, nientedimeno che "pittore di miniature" di professione, anzi telefonategli e mandategli le vostre miniature: ve le rimanderà a casa ben dipinte e, così ci assicura, a prezzi non esosi; il suo telefono è 02/ 2827979. Questo vale per quelli come me, che con i pennelli non sono il "massimo", mentre ai virtuosi del "dipingere", Gianluigi regala, intanto, alcuni preziosi consigli, e noi con lui. Se si volesse dipingere una miniatura a soggetto umano, l'ideale sarebbe documentarsi sulle fogge e sui colori del periodo medioevale e rinascimentale: colori dominanti sulle vesti comuni erano il grigio, il viola, il nero e il lillà; il blu era portato dai contadini, il rosso era per gli abiti di gala, il giallo era soprattutto per la gente di guerra, paggi e servi, ovviamente accompagnato da altri colori. Questa deve essere solo un'indicazione di massima: il pezzo deve essere dipinto come lo si "immagina"! Tecnicamente, come rendere al meglio un pezzo rinascimentale? Poniamo che sia un guerriero in armatura; dopo aver preparato il pezzo, ed avergli tolto le impurità rimaste dalla fusione (con limetta a coda di topo) dare il nero di fondo, farlo asciugare e fissare il colore. Dipingere quindi le parti dell'armatura con il color metallo scuro e, una volta asciugate le parti dipinte, dare loro la china marrone scuro che, asciugatasi a sua volta, permette di dare sull'armatura il colore argento. Il colore deve essere dato a secco senza diluizione, il pennello deve recare solo una leggera traccia di colore; per ottenere questo risultato di solito si usa un pennello a punta tonda, preferibilmente numero 3 o 4 (si deve tagliare la punta del pennello di circa un terzo, alcuni invece preferiscono usare pennelli a lingua di gatto). Il pennello deve essere intinto nel colore a secco e, una volta intintolo, si deve asportare il colore in eccedenza pulendolo su di un panno o su di un fazzoletto di carta. Per quanto riguarda gli abiti, usare la stessa tecnica (Dry Brush) sfumando via via le varie tonalità e partendo ovviamente da quella più scura sino a giungere a quella più chiara. Una volta terminata la pittura della miniatura la si deve spruzzare con un fissatore opaco; il fissatore, oltre a proteggere il colore, darà alla miniatura un tono di realismo. I Role Playing, con le miniature da dipingere, non stimolano soltanto la fantasia del ragazzo e del giovane, ma, cosa ben più importante, insegnano in modo piacevole l'arte della "precisione", da non sottovalutare assolutamente. Infatti, indagando in una Scuola Media, abbiamo constatato, forse con un po' di sorpresa, una totale mancanza di cura dei dettagli da parte dei ragazzi; quasi tutti tendono a fare lavori di precisione con una stupefacente "faciloneria", perciò, oltre al piacere di far prendere vita ai vari personaggi, porterà agli stessi un notevole beneficio nei lavori di precisione in genere. *Marvel R.P.G* e le *Miniature fantasy*, sono distribuite da: **PERGIOCO,** via San Prospero, 1 - 20121 Milano; tel. 02/808031. Ordini telefonici. Vendita Postale e Corriere.

INSERT COIN

TURTLES teenagemutant hero (Konami)

Immaginatevi la nostra cara Terra abitata anche da mutanti spaventosi e cattivi, un mondo disastrato dalle irresponsabilità umane tipo incidenti nucleari o simili. Questa situazione tragica è l'ambientazione di Turtles, nel quale il tutto è stato reso spettacolare e per nulla triste. Persino i protagonisti, nei quali ci immedesimeremo, sono delle orribili tartarughe mutanti verdi, che spuntano come da presentazione da uno sperduto tombino dislocato tra altissimi grattacieli. Il loro scopo? Liberare April O'Neil, una stupenda giornalista di 27 anni di cui sono fans, che è stata rapita dai soliti cattivi di turno. Di ciascuno è stata fatta una scheda di presentazione che ce li fa conoscere immediatamente, infatti vengono indicati il nome, l'arma che usano con maestria, l'altezza, il peso, l'età e le relative caratteristiche peculiari. Facciamo una presentazione veloce: il primo mutante è Raphael quindicenne, come arma usa il Pair of Sai (due piccole spade), quindi Donatello pure di 15 anni la cui specialità è il Bo Staff (due grandi forchettoni), viene quindi Michelangelo sempre di 15 anni che usa il Nunchakus, infine Leonardo, il leader dei ragazzi, di 16 anni che usa il Katana Blade (una specie di bastone); c'è da segnalare pure il capo assoluto del gruppo, che è Splinter maestro Ninja di 30 anni, che però non entra nella fase di gioco. Dopo aver fatto notare ai più disattenti, che nel coin-op c'è un pizzico d'Italia, infatti i nostri eroi hanno l'onore di portare nomi del calibro di pittori e geni italiani vissuti nel medioevo (per i nomi vedi sopra), addentriamoci nella storia spiegando i primi schemi. Nel primo, siamo nel palazzo dove vive e lavora la giovane giornalista, nel quale si è sviluppato un enorme incendio; i nostri protagonisti affronteranno senza esclusione di colpi proibiti una serie continua di uomini incappucciati di diverso colore (bianchi, viola, rossi), i quali sanno lottare bene sia con i piedi che con le mani, ma attenzione alcuni di loro utilizzano anche armi fra cui bombe, bastoni, martelloni, mazze e coltelli; vi troverete poi di fronte la porta di accesso all'abitazione della giornalista dove affronterete pure dei piccoli robot che vi lanceranno delle terrificanti scosse elettriche e quindi finalmente entrerete nel suo ufficio dove dopo pochi secondi tremerà tutto, poiché spunterà dal pavimento un missile, da cui uscirà un ferocissimo rinoceronte che spara velocissimi colpi e talvolta vi attacca dandovi poderose spallate. Nemmeno un secondo per gioire, dopo che lo avrete ucciso, poiché la ragazza verrà rapita da un cavaliere medievale in sella al suo cavallo volante!

La vostra caccia continuerà in città, dove oltre ai soliti incappucciati, starete attenti ai vari tranelli sparsi nel percorso tra cui sfere giganti che piombano dall'alto, arrivando così infine di fronte ad un maiale punk che sparerà con il suo fucile micidiale onde mortali. Se avrete l'abilità e la fortuna di abbatterlo, la vostra avventura continuerà nel sottosuolo, esattamente nelle fogne dove troverete altri e ben più terribili avversari.

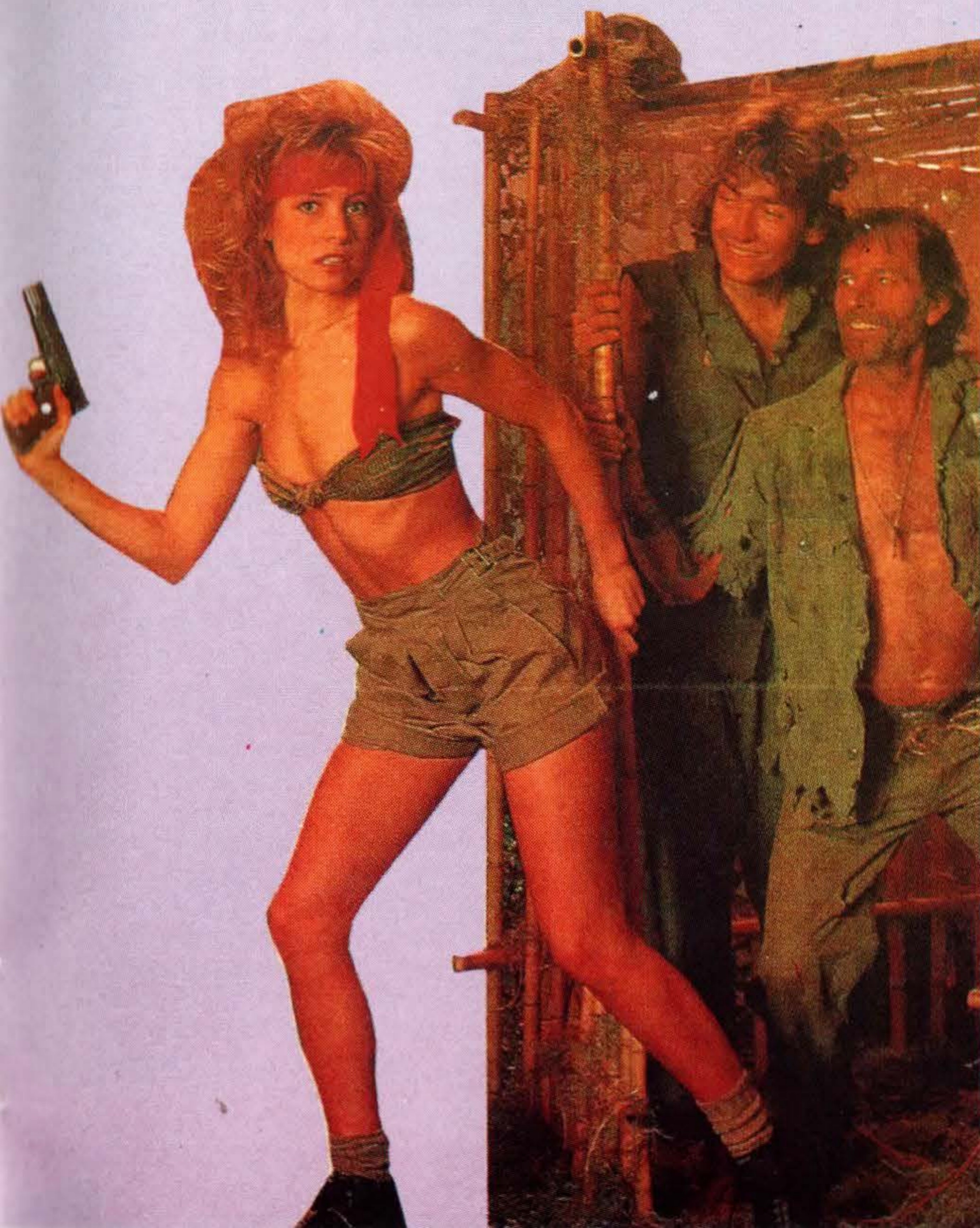
A Turtles si può giocare da uno a quattro giocatori, si hanno a disposizione 10 unità di energia per ogni vita, che potrà essere recuperata od incrementata con delle pizze (di cui sono molto ghiotti) che sono sparse sul percorso e solo due vite a disposizione, anche se poi potrete continuare il gioco mettendo altri gettoni. Avete a disposizione un joystick e 3 pulsanti che servono per saltare, usare l'arma e parare i colpi degli avversari.

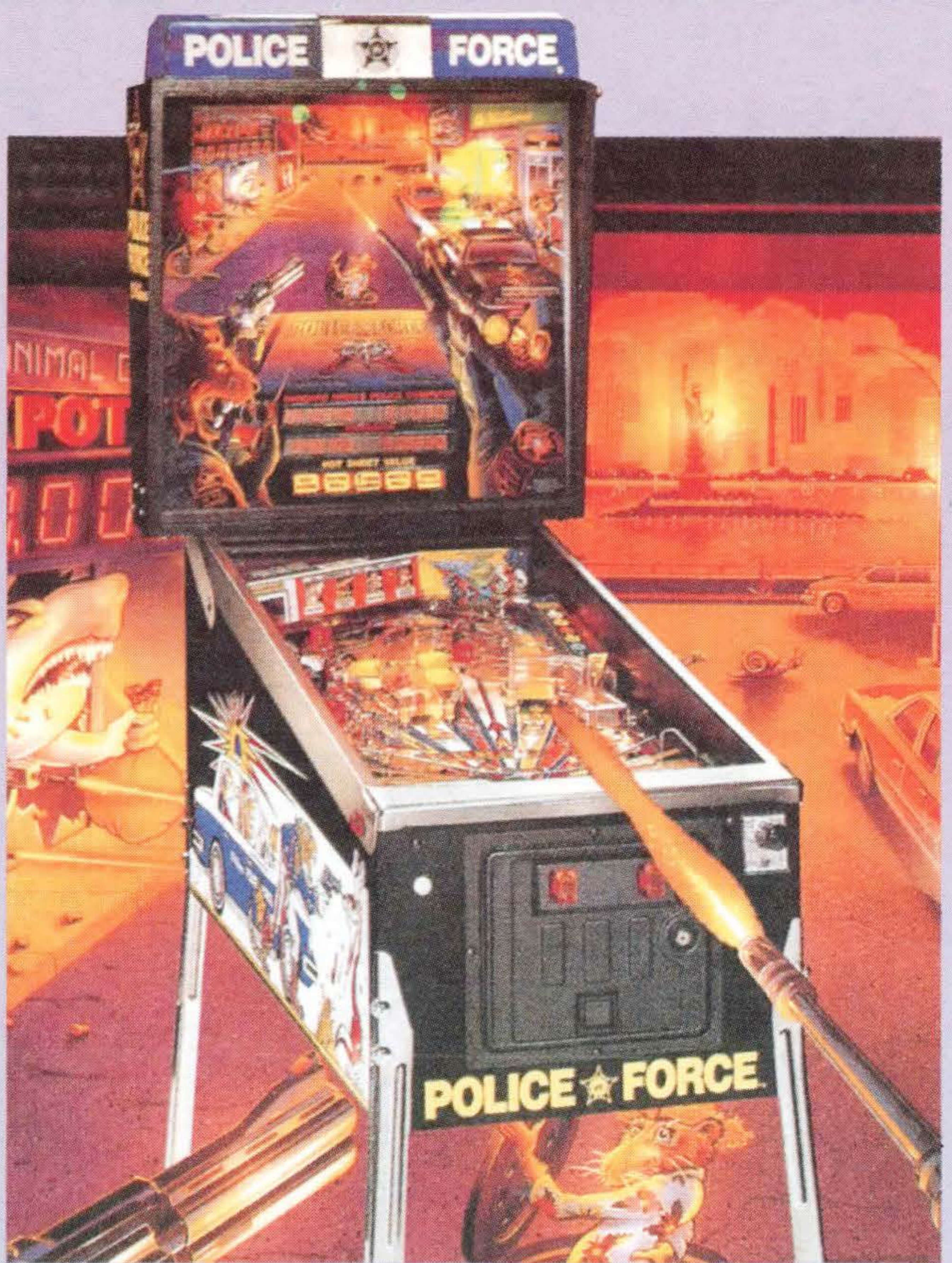
Coin-op che si gioca più per divertimento che per fare il record, e che risente dell'influenza del mercato giapponense che richiede dei giochi tipo "mena tu che meno anch'io" che letteralmente hanno invaso il mercato e lo si vede entrando in una qualsiasi sala giochi.

MEGA TECH SYSTEM (Sega)

Il Mega Tech System della Sega, è stato studiato per due giocatori e prevede due schermi: uno, principale, sul quale si sviluppa il gioco, l'altro, secondario, che espone le regole del game stesso. Il sistema è basato sulla stessa macchina montata nella console Mega Drive.

MISSING IN ACTION (Konami)

Le avventure stile Rambo vanno sempre di moda e lo si vede anche nel settore dei videogiochi, essendoci uscite quasi mensili di coin-op di carattere guerresco. Un esempio è questo Missing in Action della Konami, il cui scopo naturalmente è trovare alcuni soldati fatti prigionieri, liberarli e portarli in salvo, ammazzando tutti quelli che cercheranno di fermarvi. Il protagonista ha in partenza semplicemente un coltello come arma di difesa, ma ben presto sarà armato fino ai denti, infatti colpendo determinati avversari, vi verranno offerte armi più potenti ed efficaci: granate, mitragliette, lancia-fiamme e lancia-razzi, da usarsi con molta parsimonia avendo solo tre colpi a disposizione, anche se abbiamo la possibilità si sommarle e sceglierle con il pulsante dello sparo e usando successivamente l'altro per utilizzarle. L'azione del gioco si svolge inizialmente in una base aeronautica, nella quale una miriade di nemici vi assaliranno sia da destra che da sinistra, stando pure attenti agli improvvisi passaggi di aerei che vi maciulleranno con le loro eliche, arrivando quindi alla fine sotto una torre di controllo, da cui vi spareranno mitragliate appena sarete a tiro. Il secondo schema è ambientato tra rovine e corsi d'acqua, i nemici sono sempre uguali ma più bellicosi che mai. Dopo aver fatto ulteriori schemi tra altre rovine, savane e giungle varie, si arriverà alla fatidica base segreta dove si trovano i prigionieri, che libererete dopo una lunga ed aspra battaglia persino contro elicotteri ed aerei... Tutto qui? Neanche per sogno! Di solito la storia termina così, a lieto fine, invece sarete solamente a metà strada, dovendo fare tutto il percorso a ritroso, portandovi dietro gli ex prigionieri, sino ad arrivare all'elicottero che li riporterà al mondo civilizzato. La felicità della missione conclusa durerà ben poco, solo il tempo di accorgervi che altri compagni sono scomparsi e perciò il dovere vi chiamerà ad affrontare una nuova missione. Rispetto alla media il gioco è avvincente, però fa parte di un genere ormai troppo sfruttato, che lo rende ripetitivo e molto simile a altri. Si ha la possibilità di giocare in coppia e le vite si vincono la prima a 30000 punti, mentre le successive ogni 80000.

POLICE FORCE (Williams)

Gli anni passano, ma i flipper sembrano non risentire del loro peso: sono sempre più gettonati, persino dai giovanissimi (notoriamente annoiati da tutto).
Un artefice di questo grande successo, che sembra non risentire del peso degli anni, è certamente la Williams che sfodera a ritmo regolare flipper sempre più avvincenti e spettacolari sia nel gioco che nel sonoro, attirando anche il più esigente e smaliziato videoplayer.
Il flipper che vi presentiamo questo mese, si chiama Police Force, è uno degli ultimi nati e lo si nota subito in qualunque ambiente si trovi, poiché salta agli occhi del giocatore (ma non solo ai suoi e non solo agli occhi...) una macchina della polizia in miniatura posta all'interno del flipper, la quale, avendo delle sirene talmente urlanti con un suono perfettamente orchestrato, si fa sentire distintamente anche in una sala giochi di notevoli dimensioni, attirando il videogiocatore irresistibilmente. L'ambiente è, naturalmente, infido: siamo, infatti, in un quartiere malfamato di una città abitata da... animali, dove,naturalmente, anche i due poliziotti che devono mantenere l'ordine cittadino, sono impersonati da un leone e un leopardo che devono catturare i "quattro teppisti" che hanno, anche loro un aspetto abbastanza particolare: uno squalo, un coccodrillo, una iena e una lucertola. E sono proprio questi i personaggi con i quali dovrete vedervela se volete ripristinare l'ordine e la tranquillità in città. Quando li avrete fatti prigionieri, cioè dopo aver mandato le quattro palline sulla rampa, la vettura della polizia si alzerà sulla sinistra del flipper, liberando così le palline extra che aumentano nettamente le chance a vostro favore di vittoria finale.
Il giocatore, in questa fase di gioco, avrà, ovviamente, la possibilità di incrementare notevolmente il punteggio. Il vostro score aumenterà anche riuscendo a mandare per due volte consecutive la pallina in gioco sulla rampa, recupererete così anche l'ultima pallina persa ed otterrete un altissimo bonus: fine di ogni smanettone che si rispetti è, come ben si sa, quello di leggere il proprio nome al primo posto della "hall of fame" o classifica che dir si voglia. Questo flipper, oltre che ad essere abbastanza complicato, ha anche il TILT facile, ma vi assicuriamo comunque che vale la pena di giocarci, specialmente in divertenti sfide con i vostri amici.

Luca Dossena

Vota il tuo coin-op preferito, utilizzando questo coupon

BAR TOP-TEN

	TITOLO ESATTO	MARCA
1		
2		
3		

COGNOME ______

NOME ______ ETA' ______

CITTA' ______ TEL. ______

Inviare in busta chiusa a:

Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

GV9

ITALIAN IASP SCOREBOARD

Evviva! Cominciano ad arrivare le prime lettere di protesta! Era inevitabile, ed era ciò che volevamo, che qualcuno raccogliesse la nostra provocazione per quanto riguarda alcuni punteggi relativamente bassi e ci mandasse quindi l'elenco dei suoi stratosferici record. Ci ha colpito particolarmente la lettera di una ragazza (sì, avete letto bene: ragazza) di Pavia, che tra l'altro ci scrive di aver realizzato ben 22 milioni con quasi otto ore di gioco a THUNDERCROSS! Se tutto ciò corrisponde a verità, e lo sapremo ben presto, la nostra campionessa sarà sicuramente ben accetta nel nostro club e se ne avrà voglia potrà addirittura diventare capozona per Pavia e dintorni. Vi ricordiamo che questa classifica è costituita solo da record ufficiali, cioè documentati da foto o dia, ma lo IASP ha anche una classifica con record ufficiosi, che in diversi casi sono molto più alti. Vi ricordiamo che se volete avere qualsiasi notizia o informazione, o avete consigli e suggerimenti, dovete spedirli al seguente indirizzo: Luca Dossena, via Console Marcello, 25 20156 Milano.

LA CLASSIFICA COIN-OP

VIDEOGIOCO	PUNTI	PLAYER	CITTA'
ALTERED BEAST (1 partita)	567.900	Bandini	FI
BREAK THRU	404.000	Gilio	BO
BUBBLE BOBBLE	9.999.900	Gilio	BO
CABAL	3.523.000	Gilio	BO
CAPCOM BOWLING	300	Tellini	FI
DOUBLE DRAGON	999.990	Gilio+Tellini	BO/FI
GAPLUS	126.000	Gilio	BO
HYPER OLYMPIC (JOYSTICK+PULS)			
- 100 M	7"62	Miccoli/Tellini	MI/FI
- 1 MATCH	95.340	Tellini+Bandini	FI
HYPER SPORTS (JOYSTICK+PULS)			
- NUOTO	47"33	Tellini+Bandini	FI
- CAVALLINA	9.70	Tellini+Bandini	FI
- PESO	555	Tellini+Bandini	FI
- CONTINUE	679.800	Tellini+Bandini	FI
HOT CHASE	284.910	Tellini	FI
KONAMI 88 (JOYSTICK+PULS)			
- 3 GIRI	361.300	Tellini+Bandini	FI
- 100 M	7"05	Tellini	FI
- 110 H	8"89	Tellini+Bandini	FI
LEGEND OF HERO TONMA	632.100	Tellini	FI
OUT RUN	59.811.070	Picelli	VI
PSYCHIC 5	6.254.500	Bandini	FI
SPIRIT NINJA	1.033.000	Bandini	FI
SUPER MONACO GP (7 M)	4.873	Tellini	FI
TETRIS (1 partita)	437.312	Gilio	BO
TRUXTON	4.560.000	Gilio	BO
WONDER BOY	1.821.330	Bandini	FI

HOME VIDEO

Sebbene in salsa molto ristretta, vogliamo presentarvi una vidocassetta che non mancherà di divertirvi, le risate davvero si sciupano. E' di scena una divertente e spassosa avventura:

Boatniks I marinai della domenica

Non è difficile capire il tipo di cassetta che vi proponiamo, già dal titolo si immaginano le scene. Certo non siamo in montagna!
Che non sappiamo, invece, e che è bene sapere, è che si tratta di una esilarante commedia che vede protagonisti un gruppo di scombinati amanti del mare che, immancabilmente, tutte le domeniche infestano con le loro barche le acque di Newport Beach. A sorvegliare la baia, troviamo un giovane guardiamarina, Thomas Garland (Robert Morse), che subito si imbatte in un terzetto di ladri di gioielli e in una miriade di folli incidenti. Il povero novellino non sa proprio cosa lo aspetta!
Per lui si tratterà di fare un vero e proprio tuffo in un mare di guai e di risate e non sarà davvero facile per Thomas Garland, restare a galla e, soprattutto, non perdere il posto di lavoro!
Divertentissima commedia con risvolti rosa grazie alla presenza della bellissima Stefanie Powers.

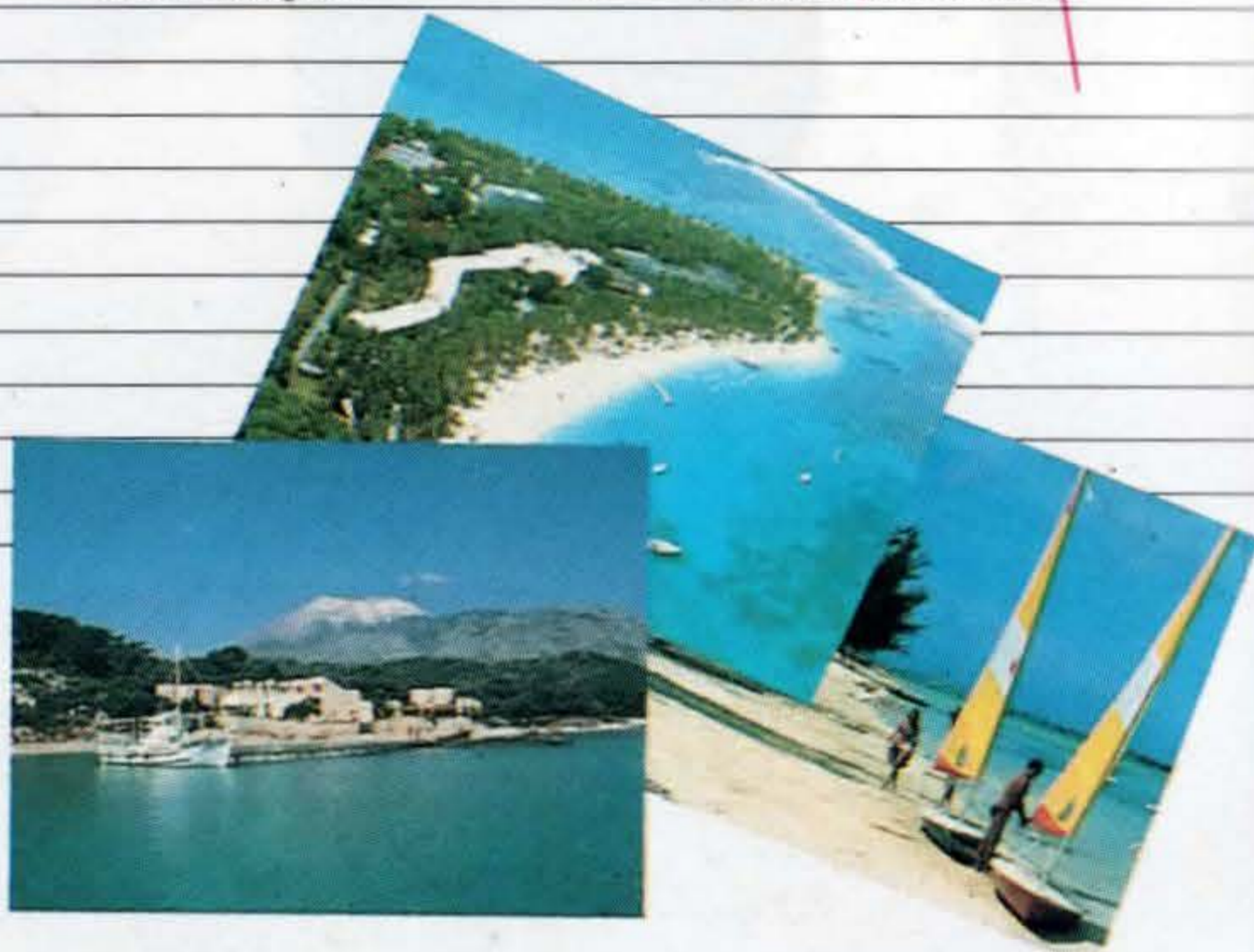
ABBONAMENTI JACKSON: RISPARMI, VANTAGGI, REGALI

1990: anno di abbonamenti e privilegi assolutamente esclusivi, firmati Gruppo Editoriale Jackson. L'abbonamento anche ad una sola delle riviste Jackson vi assicura una lunga lista di privilegi: informazione e aggiornamento "recapitati" direttamente a casa vostra, senza alcuna spesa aggiuntiva, a prezzi superscontati, bloccati per un anno intero • la preziosa Jackson Card 90 che dà diritto a sconti nei numerosi esercizi convenzionati • un abbonamento gratuito alla rivista Jackson Preview Magazine e un supersconto a...sorpresa. Abbonarsi è facile: basta compilare e spedire la cedola che trovate in tutte le riviste Jackson.

TARIFFE ABBONAMENTO JACKSON '89-'90

RIVISTA	NUMERI ANNO	TARIFFA ABBONAMENTO
BIT	11	L.53.000 anziché L. 66.000
PC Magazine	11	L.52.000 anziché L. 66.000
PC Floppy	11	L.105.500 anziché L. 132.000
Informatica Oggi	11	L.52.500 anziché L. 66.000
Informatica Oggi Sett.	40	L.32.000 anziché L. 40.000
Trasmissione Dati e Tel.	11	L.51.500 anziché L. 66.000
Computergrafica & DTP	11	L.51.000 anziché L. 66.000
NTE Compuscuola	10	L.33.000 anziché L. 44.000
Elettronica Oggi	20	L.112.000 anziché L. 140.000
Automazione Oggi	20	L.80.000 anziché L. 100.000
EO News Settimanale	40	L.32.500 anziché L. 40.000
Strumentazione e Mis. Oggi	11	L.53.500 anziché L. 66.000
Meccanica Oggi	11	L.61.500 anziché L. 77.000
Strumenti Musicali	11	L.50.500 anziché L. 66.000
Watt	20	L.31.500 anziché L. 40.000
Fare Elettronica	12	L.58.000 anziché L. 72.000
Amiga Magazine (Disk)	11	L.123.500 anziché L. 154.000
Super Commodore (Disk)	11	L.110.000 anziché L. 137.500
Super Commodore (Tape)	11	L.75.000 anziché L. 93.500
PC Software 5 1/4	11	L.106.000 anziché L. 132.000
PC Software 3 1/2	11	L.132.000 anziché L. 165.000
PC Games 5 1/4	11	L.124.000 anziché L. 154.000
PC Games 3 1/2	11	L.132.500 anziché L. 165.000
Guida Videogiochi	11	L.31.000 anziché L. 38.500

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

...E 203 PREMI FAVOLOSI

E con il concorso abbonamenti 1990, il Gruppo Editoriale Jackson mette in palio premi straordinari: 3 viaggi con soggiorno per due persone in villaggi del Club Med' alle Mauritius, ai Caraibi, in Turchia e centinaia di praticissimi raccoglitori per floppy disk della MEE.